CONEXIÓN

MANGA

No. 93

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON LA VOZ DE YUGI

¡POR QUE TÚ LO PEDISTE!

EL FINAL DE RANMA 1/2

GHOST IN THE SHELL

STAND ALONE COMPLEX

CONEXIÓN
MANGA

CONEXIÓN MANGA

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

DIRECTORA
ROMY VILLAMIL

SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

COORDINADOR
CONEXIÓN MANGA
JORGE HERNÁNDEZ (HAWK)

REDACTORES
ADALISA ZÁRATE

ROMY VILLAMIL

CARLOS ANDRÉS MARTÍNEZ

JORGE HERNÁNDEZ LÓPEZ (HAWK)

ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

CARLOS GUERRERO

ANA LUISA ESPINOSA

FERNANDO MARTÍNEZ

SMYRNA OCHOA

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

CALIDAD COLOR DIGITAL
JORGE H. LÓPEZ (HAWK)
JUAN A. DÁVALOS Q.

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
JORGE H. LÓPEZ (HAWK)

CORRECTORA DE ESTILO
DELFINA FUENTES ALCARAZ

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

CONEXIÓN MANGA No. 93
Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281 FECHA DE PUBLICACIÓN: JULIO DE 2004 EDICIÓN CATORCENAL PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5544-7340 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO No. 7705 Exp. 1/432"99"/14757 RESERVA DE TÍTULO INDA 04-2001-082014103600-102 LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F. CORREO ELECTRÓNICO conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

www.editoposter.com

EDITORIAL

Agradezco de nuevo su asistencia a la TNT7. La verdad fue algo súper y muy gratificante para nosotros saber que los cambios les han gustado, que nos siguen leyendo y que los que antes nos aborrecían, ahora no sólo nos leen, sino que también nos apoyan y les gusta nuestra revista. Envío por este conducto una enorme felicitación a los organizadores por ponerse las pilas y hacer un evento que ha rebasado las expectativas de los fans. Chavos, ¡felicidades!

Por otro lado, también sería mala onda no felicitar a todo nuestro incansable equipo de apoyo en esta TNT: el Sr. Rafa Esquivel, el gran Oscar Mondragón, Marianita Valdovinos, Adi Pasos, al señor Ángel, Mario Monroy y a Ivonne Ibáñez, ¡el monstruo pulga!, por tomarnos un video de la conferencia. Obviamente, también agradecemos a nuestro queridísimo editor el Sr. Arnulfo Flores M. por estar con nosotros, a Juan Antonio Flores, y a nuestros colaboradores Pamelita Luna, quien cubrió la convención supliendo a Ana Luisa, porque la pobre se falseó su tobillo un día antes (¡es para morirse!) y a Carlos Guerrero, quien debería postularse para diputado por la cátedra que dio en la conferencia, que estuvo de lo más prendida.

Asimismo, les informo que ya está a la venta nuestra publicación Dibujando Hentai, en la cual estamos trabajando. Si desean conocer a los colaboradores aquí mismo, en la Editorial, iremos publicando una a una las fotos de todos. Ya salió la mía, la de Lobo y ahora tienen la de Jorge, nuestro coordinador y diseñador, justo aquí abajo. (Por cierto, si les gusta el diseño de la revista, envíenle dibujos de King (de KOF), Hellsing y Sakurita, ya que Goji y él a cada rato se pelean las Sakuras que llegan).

Envío por este medio un saludo al club de los CLAMPosos.
Se portan como puedan.

ROMY VILLAMIL
Directora

www.editoposter.com
conexionmanga@editoposter.com
romy_villamil@editoposter.com
¿Comentarios para el diseñador?
hunterhawk@editoposter.com

CONTENIDO

5 NOTICIAS
7 EN PORTADA
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
12 RECOMENDACIONES EN ANIME
Inu Yasha 2
El Gran final de Ranma 1/2
Cyborg 009
22 LOS GRANDES DEL MANGA
Rumiko Takahashi
25 LA SAGA
Goji y Angel: Alboroto en la Convención (Final)
33 ¿QUIERES SER MANGAKA?
Rumiko Takahashi
2a. parte
46 APRENDIENDO MAÑAS
Cels de anime
2a. parte
51 DOBLAJE
Irwin Daayan
53 BREVE GUÍA PARA PADRES OTAKU
55 CRÓNICA TNT 7
59 TRUCOS Y TRIQUES
Más YuGi trucos para Forbbiden Memories
61 PROMOCIONES
Los ganadores de los DVDs de Saint Seiya
63 PÁGINA DEL LECTOR
Lawful Drugs
65 BUZÓN
67 GALERÍA

NOTICIAS

¿QUÉ HAY EN LOCOMOTION?

A partir del 16 de mayo Locomotion transmitirá Arjuna, una serie con el toque de los creadores de MACROSS PLUS Y ESCAFLOWNE, Shouji Kawamori y Yoko Kanno, basada en las leyendas hindúes del Mahabarata que, si nos lo piden ¡por supuesto que la reseñaremos para ustedes! También se transmite Quads, una historia irreverente y con toques muy alternativos. Aquí, los horarios:

ARJUNA

Todos los domingos a partir del 16 de mayo
18:00 MEX / 20:00 ARG / 20:00 BRA

QUADS

Todos los domingos
18:00 MEX / 20:00 ARG / 20:00 BRA

También te dejamos los horarios de Nightwalker y de la nueva temporada de los locos individuos de South Park:

NIGHTWALKER

De lunes a viernes a las 20:30 y 23:30 horas México, 00:30 y 03:30 horas Brasil, 23:30 y 02:30 horas Argentina.
Shido es un vampiro -detective de 300 años que se especializa en casos de lo oculto-. Shido es guiado por el infame Caín, el vampiro que lo convirtió en vengador hace cientos de años, mientras intenta recobrar pistas acerca de su identidad perdida.

SOUTH PARK ¡NUEVA TEMPORADA!

Todos los domingos a las 22:30 Arg/ 22:00 Mex
Todos los miércoles a las 22:30 Arg/ 21:30 Mex.
Sátira humorística a pleno. Lenguaje y situaciones nada discretas. Transcurre en el pequeño pueblo de South Park, Colorado, donde las apariciones y secuestros efectuados por extraterrestres están a la orden del día. Cuatro chicos del tercer grado sin pelos en la lengua. Los adultos son, en el mejor de los casos, una lamentable colección de incompetentes. No existe nada sagrado en este pequeño pueblo de South Park.
Si tienes problemas con los subtítulos, Locomotion te recomienda que te comuniques con tu cableoperador para que te configuren el receptor satelital correctamente. Envíen la siguiente información a su cableoperador: http://www.plantaterrena.com.ar/

LO NUEVO EN JAPÓN: MADLAX

Los estudios Bee Train, responsables de series como Medabots, Noir o la saga .hack//, nos presentan Madlax, una historia de acción trepidante protagonizada por una hermosa experta en armas que comenzó sus transmisiones en Japón desde abril y cuyos primeros seis episodios ya han sido transmitidos a través de la cadena TV Tokyo. Esta historia aún es muy reciente, pero esperamos que llegue muy pronto a América.
Este es el equipo creativo:
Director: Koichi Mashimo
Diseño de personajes: Satoshi Ohsawa
Música: Yuki Kajiura
Producida por: Bee Train y Victor Entertainment
Productora musical: Victor Entertainment
Link: http://www.tvtokyo.co.jp/anime/madlax/

MARTIN MISTERY EN NICKELODEON

Nickelodeon estrena Martin Mystery, la serie de dibujos animados sobre un adolescente que resuelve los más extraños misterios de lo paranormal.
A partir de este lunes 3 de mayo, a las 5.30 p.m., acompañaremos a Martin Mystery en su lucha contra extraños enigmas y las más raras criaturas del más allá. Protagonizada por Martin y su hermanastra Diana, la serie muestra cómo estos dos adolescentes pasan por las más divertidas aventuras, mientras resuelven los más extraños misterios paranormales y arqueológicos, en una mezcla de historia y viajes por todo el mundo.

TERCER ENCUENTRO UNIVERSITARIO DE CÒMICS

La Dirección General de Atención a la Comunidad Universitaria, en conjunto con el Club de Cómics GRAPHOfilos, de la Facultad de Filosofía y Letras y el club de Cómics ARKHAM de CCH Azcapotzalco, invitan a que participes con nosotros en el 3er. Encuentro de Cómics, que se llevará a cabo del 6 al 10 de septiembre del 2004 en la Facultad de Contaduría y Administración en Ciudad Universitaria.

Esta invitación la extendemos a todos los medios que deseen participar en dicho evento en alguna de las siguiente áreas:

-Charlas y Talleres, participando en conferencias o impartiendo talleres relacionados con el cómic.
-Actividades artísticas diversas como teatro, oratoria, graffiti, etc., para llevarse a cabo durante el evento.
-Exposiciones e Instalación Plástica, exponiendo cartones, esculturas, fotografía, entre otros.

-Proyecciones de Cine, impartiendo un ciclo de Proyecciones en apoyo al evento, anterior o sumultáneo al mismo.
-Juegos de Rol y Tarjetas, siendo MASTER de Rol, o dando lecciones de los diversos juegos de tarjetas.
-Sala de Lectura, apoyando como voluntario para encargarse del área o facilitando material para enriquecer el acervo ya existente.
-Comunicación, apoyando en todo lo relacionado a la publicidad en medios desde pegado de carteles hasta contactos con TV y/o radio.
-Logística, ayudando en lo que respecta a distribución de tiempo y espacios que se requiere en las áreas de: MONTAJE Y SEGURIDAD.

Cualquier propuesta o idea será bien recibida, pues este evento es tuyo y lo haremos gracias a ti.
Manda tus propuestas a estos dos mails:
graphofilos@hotmail.com
carfi@servidor.unam.mx

Y si te es posible, asiste a la Reunión donde determinaremos qué actividades y en qué grupos se llevarán a cabo, esta junta será el jueves 6 de mayo a las 12:00 hrs., en la Dirección General de Atención a la Comunidad Universitaria, DGACU, en Ciudad Universitaria, frente a UNIVERSUM.
Jorge Cervantes
GRAPHOfilos

Y EN PROVINCIA...

Tenemos más eventos en septiembre-octubre:
MANGATRON AGUASCALIENTES.
Por si no leíste nuestro número anterior, te informamos que será los días 18 y 19 de septiembre en el Centro de Convenciones de Aguascalientes.

JORNADA DE CÓMICS, ANIME Y JUEGOS DE ESTRATEGIA
Sábado 2 de octubre en el Gran Salón del Hotel Aranzazu, Guadalajara, Jalisco.

COMICTLÁN TEPIC
16 y 17 de octubre, en la Expo-Nayarit.
Mayores informes en el 31 26 35 29
saloncartoon@hotmail.com
www.comictlan.com

Siempre da mucho gusto ver una buena serie de anime, y realmente me dio más gusto ver la excelente serie que es **Ghost in the Shell, Stand Alone Complex**.

Es el año 2030. La tecnología ha alcanzado un punto tan avanzado que el hombre y la máquina se han vuelto casi uno mismo. Los seres humanos "puros" (sin partes cibernéticas, 100% carne y hueso) van disminuyendo rápidamente, ya un gran porcentaje de la población es **cyborg** (parte humano, parte máquina). Éstos acceden a la Internet utilizando un cable que se conecta directamente en la base del cuello. Las historias en Ghost in the Shell Stand Alone Complex giran alrededor del equipo de Section 9, un grupo de élite de la policía japonesa.

GHOST

GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX

POR: MACBETH

QUIÉN ES QUIÉN EN GHOST IN THE SHELL

El jefe del equipo es **Aramaki**, un hombre ya bastante mayor de edad. Buen jefe y al parecer buen amigo.

La jefa en las misiones de campo es la Mayor (ése es su rango) **Motoko Kusanagi** (nada que ver con Kyo de KoF). Motoko es una de las cyborgs más hábiles que hay en el uso de su cuerpo, lo que la hace muy peligrosa, pero además es una excelente estratega. Esta mujer lo tiene todo: es bella, inteligente, hábil, rápida y, además, muy sarcástica.

Batou es el "hombre fuerte" del equipo. Él es un cyborg que gasta todo su salario (o gran parte de él) en aparatos para ejercitar, así que ya se imaginarán qué tan fuerte es. A primera vista, parece que trae lentes de **Morpheus** (el de Matrix), pero lo que tiene son ojos biónicos. A pesar de ser un tipo de casi dos metros de estatura y algo así como 200 kilos de puro músculo, y no estoy contando las partes robóticas, Batou no tiene un pelo de tonto.

Creo que Darl Togusa es el único humano "puro" del equipo, aparte de Aramaki. Aunque en un mundo lleno de gente con puños de acero (literalmente) esto podría parecer una desventaja, Togusa se encuentra muy lejos de estar indefenso. Darl es algo así como el espía en las filas enemigas, porque casi siempre va por delante, pero no es carne de cañón; Togusa es una parte muy valiosa de Section 9.

Ishikawa es el espía cibernético, y no precisamente porque sea un robot. Más bien es el hacker por excelencia del equipo (aunque no es el único).

Los demás miembros del equipo, que salen menos frecuentemente, y tienen una personalidad un poco menos definida, son **Borma, Saito y Paz** que son literalmente los refuerzos. Section 9 tiene varios tanques personales, denominados **Tachikoma**. Los Tachikoma tienen inteligencia artificial y pueden alojar a un adulto en su interior, o pueden recibir órdenes desde afuera y ejecutar tareas complejas. No sólo es Tachikoma el único con voz chillante, sino que tiene una personalidad un tanto infantil; aunque no es exactamente tonto, sí es el chiste ambulante de la serie.

Otro detalle importante, aunque sutil, es que el equipo de Section 9 (y al parecer sólo el equipo de Section 9) se puede comunicar telepáticamente.

Ghost in the Shell Stand Alone Complex es una serie hecha de capítulos auto-conclusivos (con una o dos excepciones).

GHOST IN THE SHELL, PARTE POR PARTE

Capítulo 1. Unos cyborgs geisha (suena hasta gracioso, pero tomen en cuenta el contexto) tienen secuestrado al Ministro de Relaciones Exteriores y sus subalternos, además de que matan a dos antes de que llegue la policía. Cuando llegan los de Section 9, las geishas terminan muertas y el Ministro sale sin un rasguño. Al revisar las cintas de seguridad de la escena del crimen, se dan cuenta de que el secretario entró con un maletín, que se llevó al Ministro tras ser rescatado. Motoko se pone a investigar el asunto y descubre que el Ministro trafica órganos (tema algo recurrente en la serie), y tienen que detenerlo antes de que llegue al aeropuerto y salga del país. Justo antes de que se suba al avión, baja el equipo de un helicóptero, detienen al Ministro por 7 clases de espionaje y abren el maletín que se había llevado, donde encuentran un cerebro cibernético.

Capítulo 2. Un vehículo de guerra comienza a moverse y se escapa del hangar donde estaba, por lo que el ejército lo

cubrir quién lo está conduciendo. Motoko comienza a preparar una emboscada con su equipo, a bordo de sus Tachikomas. Cuando el vehículo aparece en la carretera le llueven balas, pero nada lo detiene. Después de un poco de investigación, y un flashback extremadamente breve, nos enteramos de que el diseñador del vehículo, Sel, siempre había querido un cuerpo robótico, pero sus padres jamás lo dejaron. Cuando murió, transfirió su mente al vehículo. Como nadie pudo detenerlo, llegó hasta casa de sus padres. Quería presumirle su nuevo cuerpo a su mamá.

Capítulo 3. Un día, al mismo tiempo y sin razón aparente, todos los androides de un modelo en específico, llamado comúnmente **"Jerry"**, se suicidan. Aramaki y Motoko van a la fábrica que los hacía, y mientras Aramaki interroga al dueño, Motoko y su Tachikoma entran a las bases de datos de la empresa y tratan de encontrar información útil. Los androides se suicidaron debido a un virus propagado por la Internet, que afectó a todos los Jerrys que estaban conectados en ese momento. El virus lo hizo un aficionado, y le puso un código de seguridad para que a su propio Jerry no le afectara el virus. Entre la información proporcionada está el detalle de que aparentemente los Jerrys estaban comenzando a desarrollar "fantasmas", pero esto no es más que un rumor (he aquí la importancia del nombre de la serie. El "fantasma" es el alma, y la serie es Ghost in the Shell por el cuerpo artificial de la gente, pero conserva alma humana).

Tras rastrear el virus hasta la computadora de donde salió, Batou y Togusa llegan a un departamento, entran y descubren miles de películas en cinta de 16 mm. Ahí se enteran de quién creó el virus: el hijo de un embajador canadiense. Tras una persecución en auto, durante la cual se hacen algunas llamadas, Section 9 logra revocar la inmunidad diplomática del tipo, y al fin lo acorralan en un bosque, donde su propia Jerry, a la que tenía como novia, lo traiciona, yendo en contra de su programación (prueba de que por lo menos ese Jerry sí había desarrollado alma), y Motoko y su equipo lo arrestan. Togusa regresa a su casa y encuentra a su esposa viendo una película muy vieja (del siglo XX), y escuchando el final se da cuenta de que todo lo que el hijo del embajador y su Jerry decían eran frases exactamente de esa película. Todo, menos las últimas palabras de la Jerry antes de entregar a su novio.

Capítulo 4. Un policía está en la estación muy tarde, en la noche, imprimiendo unas fotografías de su computadora. Termina y se va, dejando en el buzón el sobre con las fotografías. Mientras va en su coche, llama a Togusa, le dice quién es y le pide que lo vea en una hora en un café, que tiene nueva información acerca de un caso de hace 6 años, del **"Hombre que ríe"**. Pero no llega a la cita. Al día siguiente, Togusa ve la noticia de que hubo un accidente en la carretera, y va con Aramaki, diciéndole que está seguro de que mataron a su amigo porque él sabía algo.

Después del funeral de **Yamaguchi**, (ése era su nombre) Togusa se topa con la esposa de éste, y ella le entrega el sobre que su marido había enviado por correo la noche de su muerte. Darl revisa una y otra vez las fotos, hasta que descubre lo que tienen en común todas. No hay cámara que hubiera tomado la foto. Todos los fotografiados tenían implantada una microcámara en el ojo.

Un policía le dice a Togusa que ya tienen evidencia suficiente para reabrir el caso, y un sospechoso, y todo el equipo se moviliza. En una conferencia de prensa, el director de la policía dice que el **Jefe Nibu** implantó interceptores (las microcámaras) ilegalmente en sus investigadores durante el caso del Hombre que ríe, por lo que será destituido. En ese momento, otro de los oficiales es víctima del Hombre que ríe, y quedan advertidos que en tres días habrá un nuevo atentado.

Capítulo 5. Aquí continúa la historia del Hombre que ríe (ésta es una de las pocas historias no autoconclusivas). En junta, los de Section 9 ya tienen la información del Hombre que ríe, **Nanabi**. Pero sospechan que no es el verdadero. En su departamento, Motoko se conecta a la Internet y revisa las noticias de la primera vez que apareció el Hombre que ríe. Había secuestrado al presidente, y lo llevó frente a la cámara del noticiero a mitad de la calle, demandando que dijera la verdad.
Batou y Togusa han vigilado a Nanabi todo el día, y él sólo ha mandado e-mails. Cuando por fin van a arrestarlo, él no está. Nunca estuvo ahí, era un muñeco sentado, y él operaba la computadora desde otro lugar, en Red.

Capítulo 6. Tercera parte de la saga del Hombre que ríe. Batou se conecta a la Internet para rastrear a Nanabi, y lo encuentra, así que Togusa y él corren a arrestarlo. Mientras, desde su escondite Nanabi escucha a alguien entrar y cree que son ellos, pero no... Motoko va al salón de conferencias donde está el director dando otra rueda de prensa, y le dice a los de seguridad que probablemente todos estén infectados con el virus del Hombre que ríe. Un guardia sí resulta infectado, pero Motoko lo detiene. Cuando Batou y Togusa llegan al departamento donde sí estaba Nanabi, lo encuentran con un balazo y una sonrisa en la cara.
En el salón de conferencias, sale un tipo clamando ser el Hombre que ríe, y le dispara al Director. Un policía hace lo mismo. Motoko saca al director del salón, pero encuentra a otros tres hombres que también tratan de matar al director. En el hospital, el director anuncia públicamente que se retirará.
Después de investigar el caso, Aramaki le dice a Motoko que no existe el Hombre que ríe. Todos lo que aparecieron recientemente son imitadores que estaban preparados desde hacía seis años.

Capítulo 7. Marcelo Jarti, un traficante de drogas sudamericano llega a Japón. Se decía que estaba muerto, pero como tenía muchos dobles, nadie podía asegurarlo. Section 9 lo vigila, y examina cada detalle para determinar si en realidad es el verdadero, o sólo otra copia. Togusa lo sigue hasta su hotel, donde tiene una reunión con **Gondou**, otro traficante. Cuando llega el servicio a la habitación, aparece un tipo enorme que empieza a disparar, y también la policía. Marcelo se escapa con Gondou, y Togusa los sigue. Cuando por fin detienen el auto, Togusa se baja a revisarlo, pero ellos ya están en otro y lo tratan de atropellar.
Al fin, se esconden en una bodega (ya saben, de esas enormes y laberínticas), y Motoko, Togusa y Batou se separan para buscarlos. Batou encuentra a Gondou y lo atrapa, mientras Togusa corretea a un doble de Marcelo. Motoko encuentra a Marcelo y pelea con él, pero cuando lo derrota, aparece otro Marcelo por atrás, y le da unos buenos golpes. Motoko se comunica con los otros dos para decirles que tiene a Marcelo, pero Togusa ya atrapó a Marcelo... y Batou también lo tiene. Al final, Motoko encuentra al verdadero Marcelo, dentro de un aparato **"clonador de fantasmas"**. Marcelo lleva años muerto en realidad, pero su alma ha seguido clonándose, por lo que hay muchos dobles de él por todo el mundo.

Capítulo 8. Section 9 está investigando una red de traficantes de órganos y, estando en el hospital, Togusa y Motoko ven a dos muchachos salir con un aparato contenedor. Salen corriendo detrás de ellos, y en el carro Motoko se conecta a la Internet y encuentra información acerca de uno de ellos. Se baja del auto y le dice a Togusa que él los siga. Motoko y Batou van detrás de ellos, pero dentro de sus Tachikomas, y Motoko le dice a Batou que mientras no los lastime, puede hacerles lo que quiera, como meterles un buen susto. Mientras

Batou atrapa a uno, Motoko va detrás del otro, que salió corriendo. Se mete a un almacén, y queda acorralado. Motoko llega hasta él, cuchillo en mano, y él le dice que si es dinero lo que quiere, su papá le pude dar todo lo que quiera, que se vuelva su socia, y no tendrán que preocuparse por nada, todo lo proporcionará el papá, pero Motoko le dice que si mejor le saca los órganos ahí mismo ella se queda con todo el dinero. Lanza el golpe... y le da al tubo que está sobre la cabeza del muchacho, quien está a punto de entrar en shock del puro susto. Ya después están los tres en la patrulla y se los llevan.

Capítulo 9. Otro episodio relacionado con el Hombre que ríe. En un salón de chat acerca del Hombre que ríe están varios participantes, y entra a la conversación una mujer. Hay un fan del Hombre que ríe, un detractor, un moderador, un hombre mayor, una mujer que hace preguntas, y la que acaba de entrar. Durante la conversación revisan los eventos del caso original, hace seis años, y dan sus puntos de vista y teorías acerca del Hombre que ríe. Al llegar a los eventos recientes (aquellos vistos en los capítulos 4, 5 y 6), el hombre mayor comienza a soltar información bastante sospechosa, y confiesa que él vio cómo estuvo toda la situación pues intervino la señal porque tenía curiosidad por ver qué pasaba, y sabía que él no era el único, hubo otras interferencias. De la misma forma se enteró de que los atentados contra el director de la policía no fueron provocados por el virus del Hombre que ríe, sino que cada atacante lo hizo por voluntad propia. Entonces, su computadora se congela, y sólo queda él con la mujer que entró al final. Ella le dice que será mejor si le da la información que tiene acerca del asunto, porque demasiado conocimiento es peligroso, y si descubre algo más, no hay garantía de que esté a salvo en el mundo real. La computadora se descongela, el hombre regresa al salón, pero dice que se tiene que ir y se desconecta. Hasta ahora, parece que la mujer es el verdadero Hombre que ríe, pero de pronto ella es arrancada de la conversación y enviada a otro lugar...

Capítulo 10. Batou y Togusa van a revisar la escena de un asesinato. A la víctima le quitaron la piel del torso, como si el asesino quisiera una camiseta de piel. Van más de 6 asesinatos iguales, y el método apunta a un soldado estadounidense, por lo que van dos agentes de la CIA a cooperar con Section 9. Batou está extraño, como que algo le molesta. Durante la investigación se encuentra una cinta con uno de los asesinatos grabados. Batou está molesto porque él estuvo años atrás con **Marco**, el asesino, en un proyecto de guerrillas en Estados Unidos, y le hicieron lo mismo a los habitantes de un pueblito, pero no lo detuvo entonces. Ahora es su oportunidad, y no lo dejará vivo. Batou lo conoce, sabe cómo trabaja, cómo piensa, así que lo rastrea, y lo encuentra en las alcantarillas. Después de una verdadera lucha de titanes, Marco cae por fin, y le dice a Batou que lo mate, que le arranque la piel así como él se la arrancó a tantos, pero Batou le dice que no se escapará tan fácil de su responsabilidad, así que en vez de matarlo, lo arresta.

Francamente quisiera seguirme hasta terminar la serie completa, pero se me acaba el espacio... Terminaremos de revisar esta excelente serie en otra ocasión, porque no creo que la directora me deje ocupar toda la revista sólo para darle mate a esto de una vez (pero, ¿no sería bueno que me dejara?). Bueno, ahora sí, ¡los dejo en suspenso hasta que me autoricen la segunda parte!

INU YASHA:
LA CIUDAD DE LA ILUSIÓN A TRAVÉS DEL ESPEJO

Por: Angel Princess

De la divertida y exitosa serie Inu Yasha se han realizado tres emocionantes películas, una de las cuales ya fue reseñada en el # 86. Ahora toca el turno a "La Ciudad de la Ilusión a Través del Espejo" cinta que de seguro será del agrado de los fans del guapo Inu.

Una vez más el trabajo de animación y la bella música son muy bien cuidados para mostrarnos una aventura que nos sorprende por su propuesta. En esta cinta de Inu Yasha se juega con la idea de qué pasaría si nuestros héroes acabaran de una vez por todas con su principal enemigo, el terrible Naraku. ¿Acaso Kagome volvería a su época para ya no regresar e Inu-Yasha cumpliría por fin su deseo de volverse un verdadero demonio? ¿Y qué pasará entre Sango y el guapo y pervertido monje Miroku? Para saber esto, ahora reseñamos "La Ciudad de la Ilusión a Través del Espejo". Que la disfruten.

Es de noche y oculto en una pagoda cerca del lago, Inu Yasha está furioso pues una vez más ha vuelto a ser humano y no puede enfrentarse a Naraku, el cual en esos momentos se enfrenta a Sango, Miroku y Kagome, quien ha conseguido herir gravemente al demonio con sus flechas sagradas. Al sentirse herido, Naraku se transforma en una monstruosa araña gigante que destruye la pagoda donde está escondido Inu Yasha. Por fortuna, en ese momento amanece y los poderes del "Inu-barato" regresan, justo a tiempo para que nuestros héroes enfrenten a Naraku hiriéndolo gravemente. En el último instante, el poder combinado de las flechas sagradas de Kagome

y la espada Tetsusaiga de Inu Yasha logran lo que creían imposible ¡Destruir a Naraku!

Al principio nadie puede creerlo, pero la desaparición del Kazaana -vórtice de vacío- en la mano de Miroku es la prueba definitiva de que Naraku ha muerto. La destrucción del demonio incluso es sentida por Kikyo y Sesshomaru (el cual solo sale en una escena, ¡buaaa!). Esa noche Sango y Kagome toman un baño en las aguas termales. Mientras Sango decide que buscará a su hermano, Kagome se pregunta si una vez reunidos los fragmentos de la Joya de Shikon ella tendrá una razón válida para quedarse en el antiguo Japón.

UN NUEVO ENEMIGO

Por su parte la siervas de Naraku, Kagura y Kanna, se dirigen a una tenebrosa cueva guiadas por el espejo "atrapa almas" de Kanna.

Kagura, al sentir que su corazón ha regresado sabe que su "amo" ha muerto y se siente por fin libre, pero Kanna le dice que la siga pues cumplirá su deseo de "verdadera libertad". En el interior de la cueva encuentran un pequeño altar en el cual se haya un extraño espejo -llamado El Espejo de la Vida-. La luz de la luna llena reflejada en el espejo de Kanna se proyecta a su vez en el Espejo de la Vida despertando con su brillo a Kaguya "La Reina de los Cielos", un maligno espíritu que estaba encerrado en el espejo. Ella dice que ahora que Naraku ha muerto, sólo resta acabar con la vida en la Tierra y sumirla en una Noche Eterna. Justo en ese momento surge de un lago cercano La Ciudad de la Ilusión detrás del Espejo, hogar de Kaguya, quien le ofrece a Kagura la "libertad eterna" a cambio que ella la ayude con sus malignos planes.

En la época actual, Kagome es alcanzada por su hermano Souta al salir de la escuela y éste le dice que Inu-Yasha esta buscándola por la ciudad. Cuando la chava se encuentra con "Inu" ambos se esconden en una máquina que toma fotos instantáneas, pues Kagome teme que un "chico-perro-demonio" pueda llamar la atención entre las personas. Mientras discuten, Souta mete monedas en la máquina para tomarles varias fotos.

De regreso en el antiguo Japón, Kagome le regala a Inu Yasha un collar que tiene las fotos que ellos dos se tomaron, justo en ese instante aparecen Kagura y Kanna las cuales, por órdenes de Kaguya, comienzan a recolectar diferentes objetos mágicos, entre los que se encuentra un trozo de la túnica de Inu Yasha. Se inicia una gran pelea en la cual Inu Yasha pierde un trozo de su vestimenta, la cual toma Kagura. Un instante después aparece Kaguya en el espejo que Kanna lleva consigo. Al ver a Inu Yasha, ella le dice que puede complacer su deseo de convertirse en un auténtico demonio y al decir esto Kaguya crea una gran explosión con sus poderes, gracias a lo cual ella, Kanna y Kagura escapan.

Mientras tanto, el monje Miroku regresa a su templo, en donde un monje anciano le entrega un pergamino, el cual contiene un mensaje de su abuelo que Miroku debía recibir cuando Naraku fuera destruido. En dicho pergamino el abuelo indica que hace 50 años encerró a un terrible demonio y que si la luna permanecía llena muchas noches, Miroku debería investigarlo, pues eso significaría que el demonio ha sido liberado de nuevo. Al mismo tiempo, Sango salva a su hermano de unos "demonios-cerdo" que estaban a punto de devorarlo, por desgracia, Kohaku aun no recuerda del todo a su hermana.

En otro lugar Inu-Yasha y Kagome salvan a un chico de unos ladrones y para sorpresa de Kagome el chico es un antepasado de su amigo Houyou-kun. El chico les explica que hace 50 años apareció en su aldea una Tennyo (espíritu sagrado) la cual mató a varios aldeanos que le robaron su Manto Celestial, hasta que un monje (el abuelo de Miroku) logró sellarla en un espejo. En ese tiempo, la luna permaneció llena por mucho tiempo y ahora que la luna llena de nuevo es constante, Houyou debe arrojar el Manto Celestial al interior del monte Fuji pues una antigua profecía dice que de no hacerlo una gran catástrofe caerá sobre el mundo.

Por otro lado Kagura ha logrado juntar todos los objetos mágicos que le pidió Kaguya y los arroja en cinco lagos alrededor del monte Fuji. Al hacer esto el Espejo de la Vida se rompe, liberando a la maligna Kaguya, quien ahora sólo necesita del Manto Celestial para aumentar su poder.

Esa noche Kagome e Inu Yasha descansan uno al lado de la otra contemplando la luna llena -llegó el momento romántico-. Cerca de ellos se encuentran Shippo y Houyou vigilando el Manto Celestial. Kagome, después de pedir un deseo a una estrella fugaz, le pregunta a Inu Yasha si aún piensa convertirse en un demonio completo, cuando Inu Yasha le dice que ese es su mayor sueño, la chava comenta que a ella le gusta Inu Yasha tal y como es ahora, pero justo en ese momento aparece Kaguya reclamando que le entreguen el Manto Celeste.

Inu Yasha ataca a Kaguya, pero es arrojado fácilmente contra un árbol que lo envuelve con sus lianas. Al ver esto, Kagome furiosa arroja una de sus flechas a Kaguya, pero ésta la absorbe con el Espejo de la Vida que lleva consigo, para un momento después arrojarla contra Inu Yasha. Horrorizada, Kagome se arroja para protegerlo y al ver esto Houyou le lanza el manto, pues piensa que así la protegerá. Aun así la flecha se clava -junto con el manto- en la espalda de Kagome (Ya le tocaba una) dejándola

inconsciente. Sin que Inu Yasha pueda evitarlo. Kaguya se lleva a Kagome a su castillo, por lo que ahora deberá ir a salvarla. (En definitiva que a Inu Yasha le disparen flechas y que Kagome termine como la ¨damisela en desgracia¨, son los dos clichés de rigor de esta serie).

LA BATALLA EN EL CASTILLO

Mientras tanto; Miroku, Sango y Kohaku llegan a la cueva donde estaba el espejo de la vida para investigar qué ocurre. Kaguya, por su parte, combina el poder de los objetos sagrados y al hacerlo, cinco poderosos rayos salen de cada lago y forman en el cielo un gigantesco pentagrama gracias al cual el Castillo detrás del Espejo surge sobre un gran peñasco en el lago más cercano al monte Fuji. Inu Yasha llega al lugar y tanto él como Sango, Miroku, Kohaku y Shippo intentan entrar al castillo, pero son atacados por el poder de Kaguya que lanza grandes ráfagas de fuego contra ellos, dejándolos mal heridos.

Dentro del castillo Kagome, aún inconsciente, está "crucificada" en un pentagrama de luz. La flecha sigue clavada en su espalda y el Manto Celestial cubriéndola. Mientras Inu Yasha trata de entrar al castillo, llama a gritos a Kagome, la cual, al escuchar entre sueños la voz de Inu, despierta. En ese instante la flecha en su espalda desaparece y su herida es curada por el poder del manto. Al ver esto, Kaguya toma el Manto Celestial para aumentar su poder. Por su parte Kagura y Kanna se enfrentan a Kaguya al descubrir que ella es en realidad un Youkai que absorbió a la verdadera Kaguya Hime para adquirir su poder de eterna juventud; sin embargo, las dos chicas demonio son fácilmente derrotadas por Kaguya.

Usando su nuevo poder, Kaguya logra paralizar el tiempo alrededor del Castillo. El lago donde se alza el castillo queda ¨congelado¨ y todo ser vivo es paralizado, excepto Inu Yasha por traer el collar que le regaló Kagome y Sango, Miroku, Shippo y Kohaku por traer vendas y ¨curitas¨ del botiquín de primeros auxilios de Kagome para curar sus heridas. Al parecer, los objetos traídos del futuro por Kagome hacen inmunes a quien los usa, por pertenecer a un espacio-tiempo distinto.

Cuando todos llegan al castillo, se dan cuenta que es en realidad una ilusión y que el verdadero castillo se encuentra oculto en el reflejo del lago congelado. Inu Yasha logra abrir un portal en el lago gracias al poder de su espada, a través del cual todos logran entrar por fin al castillo. Todos enfrentan a Kaguya para salvar a Kagome, pero son fácilmente derrotados por la Youkai. Sólo Inu Yasha queda en pie, pero en ese instante Kaguya le muestra su ¨verdadero yo¨ reflejado en el Espejo de la Vida, un terrible Youkai que poco a poco se va apoderando de Inu Yasha a la par que su parte humana va quedando encerrada en el espejo.

Gracias al poder de sus fragmentos de la Joya de Shikon, Kagome logra liberarse del pentagrama de luz y la muy aprovechada besa a Inu Yasha para hacerlo reaccionar (¡Quién fuera ella!). En ese momento el espejo se resquebraja y libera la parte humana de Inu Yasha el cual vuelve a la normalidad.

En ese instante y para sorpresa de todos, el Kazaana en la mano de Miroku vuelve a surgir, lo cual sólo significa que... ¡Naraku esta vivo! Antes de que todos puedan reaccionar -y para horror de Sango- Naraku surge de la espalda de Kohaku. El Youkai explica que fingió su muerte para que Kaguya se confiara y una vez que ella incrementara su poder el pudiera ¨devorarla¨. Para evitar que Kaguya sea absorbida por Naraku, Kagome destruye el Espejo de la Vida usando a Shippo transformado en arco y el báculo del monje Miroku como improvisada flecha. Gracias a esto Kaguya se debilita e Inu Yasha aprovecha la oportunidad para destruirla con el poder de su espada Tetsusaiga. Sin embargo, la esencia de la Youkai reaparece y trata de apoderarse del cuerpo de Kagome, pero el Kazaana de Miroku absorbe lo que queda de la esencia de Kaguya. Al mismo tiempo, Inu Yasha logra semi-destruir el debilitado cuerpo de Naraku con su espada, por lo que el Youkai se ve obligado a escapar a través del destrozado Espejo de la Vida, llevándose a Kohaku consigo. Nuestros héroes deciden escapar también a través del espejo, justo a tiempo, pues el Castillo de la Ilusión desaparece por completo.

Ya a salvo, el grupo se reúne con Hoyou quien les muestra el Manto Celeste el cual reapareció en sus manos, para después arrojarlo al monte Fuji. Todos miran con gesto enojado a Miroku cuando dice que Kaguya era una verdadera belleza, razón por la cual su abuelo no la destruyó hace 50 años -de tal abuelo, tal nieto-. Mientras tanto, Kagome se alegra de que su deseo de que Inu Yasha permaneciera como un Hanyou -al menos por un tiempo más- se hiciera realidad.

EPíLOGO

Mientras todos regresan a casa, sorpresivamente el monje Miroku intenta besar a Sango en la boca, pues dice que ahora que Kagome e Inu Yasha ya se besaron, le toca el turno a él y a Sango. Inu Yasha y Kagome se mueren de la pena, entonces Inu Yasha dice que ni siquiera le gustó besar a Kagome (eso está bien, Inu se merece algo mejor, como nosotras). La chava se enfurece tanto que manda al ¨Inu-barato¨ al suelo con un mega-siéntate. En definitiva esos dos nunca cambiarán.

© Rumiko Takahashi/Shogakukan *Sunrise* Shogakukan Productions*Nippon TV*Toho*Yomiuri Enterprises.

Ranma 1/2

EL FINAL INESPERADO... O TAL VEZ NO

POR: ANA LUISA ESPINOSA

Fue entre los años de 1997 y 1998 que llegó a México la serie que causó gran controversia en su época, aunque bastante "light", por decirlo así, si tomamos en cuenta los gritos de las "buenas conciencias" que se suscitaron con los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) y hasta con Pokemon. Y aun así, Ranma 1/2 se colocó como una de las series consentidas entre los otakus.

Sin embargo, lo más grave en cierto modo fue la censura, que no se había visto desde tiempos de Robotech, para gran disgusto de las chavas y chavos que se emocionaron con las singulares aventuras de nuestro protagonista, un chico que no estaba de mal ver, rudo, pero con un gran corazón en el fondo (aunque MUY en el fondo), que por causa de una maldición se transforma en una chica pelirroja cuando lo toca el agua fría... y ya con ese simple detallito los reclamos y demás se escucharon, y llevará para rato, hasta que llegue otra serie digna de tanto escándalo.

Mas revisemos un poco el pasado, para después llegar a lo que ustedes han pedido con tanta insistencia, los finales del anime y el manga que, como imaginaron, son totalmente diferentes... y de nueva cuenta, los verdaderos fanáticos se pueden saltar estas líneas. Los que no, pues continuemos.

DESDE LAS FOSAS DE JUSENKYO

Como ya mencionamos, Ranma 1/2 tiene su origen en el manga de Takahashi, que se editó por primera vez en la revista Shonen Sunday, de la editorial Shogakukan, allá por el lejano 1987, y aquello duró nueve años, lo que dejó 38 tankoubons, o tomos y, claro, la fama mundial para su autora.

Posteriormente, como

una historia que se repite una y otra vez, de la hoja pasó a la televisión y se transmitió en Japón exactamente el 5 de mayo de 1989. Y de nuevo, al mundo, desde Europa, Estados Unidos y, por supuesto, México. Fue dividida en dos sagas, por decirlo así, Ranma Nibunnoichi, que constó de 18 capítulos y en la que se cuenta la llegada del muchacho y su padre, para entonces ya bajo la maldición de las fosas de Jusenkyo, al dojo de los Tendo... y dando así el inicio de las desventuras de Ranma y los eternos líos amorosos entre el resto de los personajes, encabezados por su prometida, de a la fuerza, Akane, una marimacha que, como su pareja, también tiene sentimientos (aunque MUY en el fondo, de nuevo).

Los dos son obligados a comprometerse y, obviamente, se niegan, aunque la atracción es evidente. Cursan en el mismo colegio, donde el director es un ser bastante "raro", que a cada rato insiste en hacerle la vida de cuadritos al protagonista, junto con Kuno, un chico tampoco de mal ver que primero profesa su amor por Akane y luego cae en las redes de "la chica de cabello de fuego" (muy original), es decir, Ranma-chan. Otra mujer en discordia es su hermana Kodachi, una experta en gimnasia, la bella "Rosa Negra", que se enamora de Ranma-kun (y con ella es una larga lista de viejas... perdón, chicas).

La segunda parte, Ranma Netouhen, abarca desde la llegada de una de las consentidas de los fanáticos, (Shampoo) hasta el final, lo que permite la llegada de otros personajes igual de consentidos, desde el despistado, pero encantador, Ryoga, que quiere acabar con Ranma por ser el causante de su maldición, que es convertirse en el adorable cerdito P-chan, lo que permite al muy aprovechado dormir en la misma cama de Akane por convertirlo en su mascota. Otro consentido es Moose, el cegatón enamorado de Shampoo y que, para variar, fue a Jusenkyo y su maldición es convertirse en pato, mientras su adorada es una gatita que causa el horror de Ranma por ser su única debilidad.
Y, claro, no podemos dejar a un lado a Happosai, el pervertido maestro de Genma y Soun, el padre de Akane, cuya vida se centra en robar la ropa interior de mujeres... y abrazarse a cada rato a Ranma-chan. El clásico viejito rabo verde que posee tales habilidades que los dos hombres le temen a más no poder.

¿Y qué pasó con el final? Para muchos fue defraudante, sobre todo después de más de 160 capítulos. ¿Se casarían Ranma y Akane? Esa pregunta estuvo en la mente de sus seguidores, y la respuesta es la siguiente:

Quizá algún día

Todo comienza cuando Akane sueña con su mamá que, como sabemos, murió dejando a tres niñas bastante diferentes entre sí, Kasumi, Nabiki y la ya mencionada. Esto hace que la chica le pregunte a Ranma si sabe algo de su propia madre, a lo que contesta con un simple "no sé"... y como es de esperarse, con esas casualidades que tiene la vida, aparece Nodoka, su mamá, quien primero lo salva de morir ahogado (y, por ende, es a Ranma-chan a quien salva).

¿Pero, qué ha pasado todo este tiempo, por qué una mamá tan amorosa como ella dejó a su hijo? La respuesta es simple, el padre, Genma, que ya sabemos es un tipo bastante raro, y no tiene nada que ver el hecho de que se convierta en panda, hizo una promesa a su esposa, de convertir a su hijo un experto en artes marciales... o en otras palabras, en todo un "hombrecito", que en la situación de Ranma no puede ser más que irónico. En caso de no cumplirlo, su mujer podrá "escabechárselos" y como no es broma, ella trae consigo una katana (¡ah, qué amor de madre!).

Como el miedo no anda en burro, Ranma decide ocultarle la verdad, y la familia le dice que los dos están de viaje, y Nodoka conoce a Ranma-chan

como Ranko, la primera de las Tendo, pero antes de que se marche, Akane se da cuenta de lo injusto de la situación y lo convence para que se presente... mas por miles de razones un tanto absurdas, al final madre e hijo no se pueden ver, aunque al momento de rescatarla de morir ahogada por un chorro de agua caliente, tiene oportunidad de ver su rostro un momento, pero todo queda como una "alucinación", ya que una suave lluvia lo vuelve a convertir en mujer.

Akane le dice a su prometido que no se rinda, pero él decide que las cosas se queden así, hasta que logre acabar con la maldición. Más tarde, los dos personajes principales se despiden de sus fieles espectadores y se retan en una carrera.

FIN.

¿Y eso es todo?
Sí, fue desilusionante, aunque tal parece que las versiones animadas de la mayoría de nuestros mangas favoritos tiene el mismo complejo, y el final del manga, en este caso, no está... digamos, tan mal.

Por ejemplo, la famosa mamá, Nodoka, sí vuelve a ver a su hijo y acepta resignadamente la maldición, al grado de que le hace entrega de unas pastillas, cuando Ranma esperaba que fuera un anillo de compromiso, por aquello de que las mujeres Saotome "sufren mucho". La familia Saotome está reunida de nuevo, y es entonces que los padres de la singular pareja deciden seriamente que ha llegado el momento de la tan esperada boda.

Mas no todo es así de simple y Plum, la hija del guía de las famosas fosas malditas (donde hasta un pato puede morir ahogado, ¿verdad, Moose?), llega con una noticia, una secta que vive en el Monte Fénix, cerca de Jusenkyo, ha decidido acabar con el lugar... y, claro, con la única salvación de los personajes masculinos, el estanque del muchacho ahogado.

Todo el grupo viaja a China y tratan de detener a Safrán, el mero mero malo de la historia y Señor del Monte Fénix, cuyos habitantes, me faltaba contar, son aves por tener a su alcance el estanque donde murieron muchos pájaros, pero que con el agua caliente... pues ya sabemos, se convierten en hombres. Primero se enfrentan contra Kiima, la hija del malvado, quien hasta se hace pasar por la propia Akane. Durante la batalla, las manos de Ranma quedan inutilizadas y se tiene que ver en el predicamento de usar sólo sus piernas para llegar hasta Akane. Pero esto no queda ahí, ya que encima de todo, Ranma queda a merced de una Shampoo hechizada por los huevos de Fénix, quien lo toma como esclavo y sólo hasta que llegan los demás (Ryoga, Moose, etc.), él se libera del congelamiento de sus manos y también libera a Shampoo del hechizo. Ahora todos van hacia Safrán.

Finalmente, todos llegan hasta Jusendou, la fuente vital del Jusenkyo, que emana de la estatua de un dragón. El plan de Safrán es colocar el "kinjakan", lo que le permite volar sobre aquella, y así los demás estanques se calentarán. Pero Akane detiene tal proceso y aparentemente... ¡muere! Y como buena historia de este género, en su desesperación, Ranma le confiesa su amor... y justo entonces la chica reacciona. Safrán ha sido derrotado y se vuelve un niño, mas es demasiado tarde, Junsekyo dejará de ser el lugar favorito de entrenamiento para muchos... y, obviamente, la maldición que Ranma, Ryoga y demás seguirá.

Aun así, al volver a Japón, la boda se va a llevar a cabo, aunque el novio siga renuente en aceptar sus palabras, mas a los fans se les hace ver a Akane vestida de novia y a Ranma de traje (y los ojos le brillan ante tal visión... por favor, más cursi no podría ser, ja, ja), para la gran resignación de los múltiples enamorados de ambos, salvo los "adorables" hermanitos Kodachi y Kuno.

Pero eso no es todo, antes de que se lleve a cabo la ceremonia, alguien ha enviado un especial regalo... nada más ni nada menos que un tarro con lo último que queda del mítico estanque del muchacho ahogado. Ranma, Moose y Ryoga se lo pelean como perros y gatos... ¿pero, quieren saber qué pasa realmente? Pues que Happosai llega... y se lo toma, pensando que es SAKE... ¡Ay, no, no!

Como consecuencia, la boda se suspende y los dos tórtolos, tomados de la mano, se alejan del merequetengue que se volvió la boda donde happosai trata de escupir el sake, todos pelean y Nabiki cobra las entradas a los curiosos que querían ver. ¿Qué pasó después? Sólo Ranma y Akane lo saben. Y ahora sí,

FIN.

Cyborg 009

Por: Carlos H. Guerrero

Qué onda, amigos lectores de todas las edades, una vez más aquí me tienen con una recomendación algo extraña, porque es un anime de robots algo viejitos, que actualmente se transmite por la señal de Cartoon Network dentro de la barra Toonami.

A los que son de la vieja guardia de otakus les traerá recuerdos especiales, porque en esta ocasión haremos un viaje al pasado en la máquina del tiempo, a la ya lejana, turbulenta (y alocada) década de los sesenta, para conocer un anime que en su tiempo causó gran emoción por las tierras lejanas del Sol Naciente, y para los que son de la nueva generación habrá algunas opiniones divididas. Abróchense los cinturones de seguridad para evitar que alguien se quede en el viaje, recuerden no sacar los brazos y las manos para evitar algún accidente, y como dice Ángel Princess ¡cooooomenzamos!

HISTORIA

Para iniciar con el análisis de este anime, les comento que fue creado por Shotaro Ishinomori por el año de 1963, transmitiéndose en Japón por TV-Tokio, la producción corrió a cargo de Sunrise/ Toei Animation y pertenece al género de ciencia ficción que es todo un clásico en tierras niponas.

La historia da inicio cuando varias personas han sido raptadas de distintos países. Todas estas desapariciones se han dado en forma misteriosa, pero tiempo después se descubre quiénes están implicados en tales acontecimientos y es una organización llamada Black Ghost, que está empeñada en iniciar una nueva guerra para ya saben: ¡¡tratar de conquistar el mundo!!, y hacer que reine la anarquía y el caos para siempre. Cuando los sujetos raptados son llevados al cuartel de esta organización criminal hacen experimentos científicos, donde les realizan múltiples pruebas convirtiéndolos totalmente en cyborgs (mitad hombre y mitad máquina) equipados con diferentes armas cada uno para ser utilizadas como nuevas armas de combate y lograr su objetivo, pero no contaban con la astucia de que estos cyborgs lograrían desenmascarar los planes secretos de Black Ghost y huir.

Ahora son perseguidos por esta organización criminal (o terrorista, como ustedes quieran describirla), para que regresen a iniciar la conquista y dominación del mundo a través de estas mortíferas armas. Pero como nuestros cyborgs han desertado de dicha organización, deciden combatirlos para que reine la paz y la tranquilidad en la tierra, suena fácil todo esto, pero se hallarán en medio de múltiples batallas donde lucirán todo su armamento para vencer al enemigo. Quizá los otakus más jóvenes no se sientan atraídos al ver las peleas con armas, pues para estas alturas del partido es algo obsoleto, pero era la tecnología y ciencia ficción que había en ese momento; no obstante, la acción es fluida para ser una serie donde la tecnología creció a pasos agigantados. A pesar de ser una serie viejita es la primera vez que sale de Japón para transmitirse en este lado del charco, y volver a causar furor y expectación como si fuese la primera vez que se transmitió, estos nueve cyborgs que han decidido revelarse para luchar por la paz y la justicia, salen para una nueva generación mostrando que los animes clásicos y bien hechos nunca mueren.

EQUIPO CYBORG 009

CYBORG 001: su nombre verdadero es Iván Whisky, proveniente de Rusia. Su cerebro ha sido manipulado genéticamente para lanzar poderes psíquicos muy poderosos; tiene habilidad para cosas como la levitación, telepatía y teletransportación. Puede permanecer despierto durante 15 días seguidos sin descansar y otros 15 dormido profundamente, cosa que resulta un inconveniente cuando el equipo está en una gran batalla, además de que es un niño y es fácil de reconocer, pues es el más pequeño de todos. Lleva una gorra color gris.

CYBORG 002: su nombre verdadero es Jet Link, y es norteamericano; este cyborg posee cohetes en las piernas, lo que le permite desplazarse volando; además, está equipado con un mecanismo para alcanzar grandes velocidades tanto en aire como en tierra, es fácil de reconocer puesto que es pelirrojo y con una gran nariz (creo que es descendiente de Cyrano). A pesar de tener una apariencia de pocos amigos, en el fondo es muy noble y comprensivo, además de que su personalidad es algo complicada pues, según parece, tiene una especie de trastorno bipolar.

CYBORG 003: su verdadera identidad es Francoise Arnauld, y es francesa, de niña quería ser bailarina de ballet hasta que sus planes fueron frustrados por Black Ghost cuando la secuestraron; es la única mujer en el equipo. Sus funciones primordiales son tener un gran oído para captar conversaciones a distancia, y una gran vista que le permite escudriñar a grandes distancias. Es la cuidadora oficial de cyborg 001.

CYBORG 004: de nacionalidad alemana, y cuyo verdadero nombre es Albert Heinrich, todo su cuerpo está repleto de armas que son muy útiles en los combates; en su mano izquierda tiene un cuchillo, en su mano derecha hay una ametralladora y en sus rodillas lleva un par de letales bazookas. Con tanto armamento yo no quisiera toparme con él en un combate. (Me recuerda a las armas que tuvieron los alemanes durante la sangrienta Segunda Guerra Mundial).

CYBORG 005: también de Norteamérica está G. Junior, cuya apariencia lo dice todo, pues es un descendiente de indios americanos, lo caracteriza su gran estatura y su peinado de mohicano. Posee un blindaje que lo hace inmune a las balas. Otra gran característica de este cyborg es que tiene unos pies de acero muy grandes y pesados (y yo quejándome al momento de comprar zapatos). Es el más fuerte y el más tranquilo del grupo, tiene una mirada muy penetrante y retadora.

CYBORG 006: desde China llega Chang Chanko. Es el más alegre del grupo y un excelente cocinero (alguien tenía que cocinarle los alimentos al grupo); es bajito, regordete y narizón. En su boca lleva un poderoso lanzallamas que hace temblar al enemigo en los combates. Para quien esté interesado en la temperatura de sus llamas le diré que es de 3000 grados (ideal para hacer un queso fundido), además de esto puede excavar en la tierra y agredir al enemigo utilizando el ataque sorpresa.

CYBORG 007: su verdadero nombre es Great Britain, de nacionalidad inglesa. Tiene la capacidad de cambiar su apariencia (puede ser otra persona, animal o cosa) con tan sólo concentrarse, es una ventaja para camuflaje en misiones difíciles; antes de ser un cyborg trabajaba como actor, es fácil de reconocer puesto que es calvo y tiene cara de chiste.

CYBORG 008: su verdadera identidad es Pyunma, traído del continente africano (no especifica su país de origen), está diseñado especialmente para nadar como pez en el agua, además de ser un gran luchador en las profundidades, pues pue-

de bucear sin tanque de oxígeno durante largos periodos de tiempo. Otra característica que tiene es el no contar con un entrenamiento formal para las peleas, creo que luchando con bestias salvajes en la selva es suficiente.

CYBORG 009: de nacionalidad japonesa, es el líder del grupo y su verdadero nombre es **Joe Shimamura**; es el cyborg más sofisticado porque contiene todas las funciones y habilidades que los demás (un estuche de monerías), aunque la principal característica que tiene es la de correr bastante rápido y estar equipado con un dispositivo especial llamado "drive hiper-sónico".

Todos ellos van acompañados del **Dr. Isaac Gilmore**, un ingeniero especialista en cyborgs que trabajaba para Black Ghost y que desertó cuando descubrió las verdaderas intenciones del proyecto Cyborg; convirtiéndose en una parte importante del grupo, pues es el encargado de hacer las reparaciones correspondientes. La organización criminal Black Ghost es liderada por **Scarl** y sus objetivos son destruir al equipo 00 y dominar el mundo, no se sabe si es un humano o un cyborg como los demás. Como ustedes han notado hasta aquí, es que todos llevan 00, esto es porque corresponde al número de serie con que fueron fabricados todos los miembros del grupo. El anime se llama Cyborg 009 por dos simples razones: la primera porque son nueve los protagonistas principales, y la segunda porque el líder es el cyborg más equipado tecnológicamente (o sea, el 009).

SHOTARO ISHINOMORI

El creador de nuestro anime en turno nació el 25 de enero de 1938 en Miyagi, Japón; también conocido con sus seudónimos como: **Shotaro Onodera y Shotaro Ishimori**. Su primer manga lo creó cuando estudiaba la secundaria en 1955, para años más tarde publicar su trabajo de forma profesional que fue Cyborg 009, en el año de 1963 mismo que pasó a su versión animada en 1967 con 26 episodios para televisión. Además del anime, Cyborg 009 tuvo una película animada en 1966 titulada **"Cyborg 009: las guerras de los monstruos"**, para la década de los años ochenta se lanzó otra película titulada **"Cyborg 009: la leyenda de la galaxia"**. Durante la década de los setenta se hizo una secuela de la serie para la televisión con 52 episodios, que la producción estuvo a cargo de Toei y la tercera parte que se hizo a mediados de los noventa con 49 episodios.

La conclusión del manga se había planeado para el año 2000, pero su creador muere el 28 de enero de 1998. Se dice que fue a causa de un paro cardiaco; dejando la serie inconclusa, pues también se había planeado una nueva temporada de Cyborg 009 donde se mostraba el final de la historia. Su obra más conocida en Japón fue Aka, el jinete enmascarado y se le considera junto con Tezuka "el rey del manga moderno", además de que era un mangaka muy productivo pues llegó a crear 70,000 páginas de ilustraciones en 30 años de trabajo, y se rumora (no es muy cierto) que llegó a hacer 500 páginas en un mes. Otras obras que creó son "Hotel", "Sandarabotchi", "Sarutobi Ecchan", "Himitsu Sentai", "Gorenjaa" y Kaijin Doumei".
El viaje ha terminado y nos leemos en la próxima.

©2001 Ishimori Pro/Cyborg 009 Product Comitee*TV Tokyo

LOS GRANDES DEL MANGA

RUMIKO TAKAHASHI

Por: LOBO

Con más de 25 años de carrera profesional, Rumiko Takahashi es una de las mangakas más famosas del mundo. Son muchos los mangakas que llegan a tener una historia de gran éxito, pero Rumiko es de las pocas que puede presumir de tener varios mangas exitosos entre el público y de que, incluso, sus historias cortas han sido llevadas al anime. Pero, ¿cuáles son las claves del éxito de esta prolífica dibujante? Analicemos su trabajo y veamos si podemos descubrirlo

INICIOS

A los 17 años de edad Rumiko ya tenía clara su meta: ¡convertirse en mangaka profesional! Algo muy difícil, sobre todo siendo mujer y en un terreno cuyos mayores éxitos sólo eran logrados por hombres. Aun así Rumiko no pierde los ánimos y bajo la tutela de Kazuo Koike (creador del manga clásico Lone Wolf and Cub) comenzaría a estudiar las bases del manga en el taller Gekiga Sonjuku. En esta etapa aprende una de las lecciones más importantes que todo mangaka debe seguir: crear personajes carismáticos y bien definidos, pues ellos son la parte más importante de la historia y si el público se interesa en ellos, entonces la historia funcionará. Rumiko seguiría esta regla hasta la fecha creando con ello algunos de los personajes más carismáticos del manga y el anime.

En 1977 Rumiko logra que la editorial Shogakukan la reconozca como Mejor Nuevo Artista del Manga con su historia corta Katte na Yatsura (esos egoístas aliens), la cual sería la base para la creación de su primer manga de éxito un año más tarde, Urusei Yatsura, en donde la sexy princesa Lum (el primero de sus personajes carismáticos) hacía sufrir al pobre perdedor de Ataru. Más de diez años de publicación, una serie de TV de casi 200 episodios, además de varias películas, son la muestra del éxito de Urusei Yatsura en Japón. Con Urusei Yatsura Rumiko demuestra tener talento no sólo para crear personajes carismáticos, sino para crear historias bizarras y absurdas, pero endiabladamente divertidas.

Durante ésta, su primera etapa, el dibujo de Rumiko es bastante caricaturizado, pero era compensado con escenas muy chuscas y elaboradas. En las aventuras de Lum, Rumiko comenzaría a usar las tradiciones y leyendas japonesas (los Onis, la mujer de hielo, los monjes sintoístas) como base de sus historias, algo que se volvería su sello característico. En ese tiempo Rumiko comienza a hacer historias

cortas como Maris the Chojo (en donde demuestra su gusto por combinar la comedia absurda con la ciencia ficción) además de incursionar en el género del terror con mangas como The Laughing Target. Rumiko poseía, además, un gran conocimiento del antiguo Japón, algo que quedaría demostrado en historias como Fire Tripper, cuya trama serviría de base para Inu Yasha.

Una de las bases del éxito de Rumiko Takahashi es el pensar siempre en nuevas historias; incluso se dice que esta hiperactiva mangaka entrega más de 100 páginas de manga al mes -con ayuda de sus asistentes, por supuesto- razón por la cual publica en 1984 el que sería uno de sus trabajos más completos, la comedia romántica Maison Ikkoku. Aunque en este manga Rumiko toma una vez más la comedia como base, el trasfondo de la trama -la relación amorosa del joven Yuzaku Godai y la bella casera viuda Kyoko Ichinose- es en definitiva más seria que la de Lum y es un manga en donde la comedia y el melodrama se entrelazan perfectamente.

Maison Ikkoku no sólo marca la evolución de Rumiko en el desarrollo de historia y personajes, sino que con este manga su dibujo comenzaría a mejorar notablemente. Tal vez porque el trasfondo de Maison Ikkoku es serio, ella pensó que su dibujo (a la Urusei Yatsura) no cuadraba con esta historia, por lo que poco a poco vemos cómo los personajes en Maison Ikkoku -aún los más cómicos- se van estilizando presentando cuerpos más proporcionados y mejor dibujados. Maison Ikkoku marca la verdadera evolución de la mangaka tanto en historia como en dibujo y ciertamente es su historia más completa hasta ahora, en la cual incluso hay un "happy end" previsible, pero coherente con la historia.

La evolución en el dibujo de Rumiko en Maison Ikkoku influye en sus otros trabajos y esto se puede apreciar en Lum, la cual, al principio tenía un cuerpo bastante caricaturizado, para después volverse más estilizado en los últimos tomos del manga. Anatómicamente hablando, Lum sería la base para la creación de la sexy Shampoo, algo que no debe extrañarnos, pues en el mismo año en que concluye Urusei Yatsura (1987) comenzaría la publicación del manga que la catapultó a la fama internacional. Por supuesto, nos referimos a Ranma1/2.

RUMIKO EN AMÉRICA

Rumiko Takahashi nunca imaginaría que Ranma 1/2 sería su mayor éxito, no sólo en Japón, sino en el resto del mundo. Aunque en Estados Unidos ya se comenzaba a publicar su manga Urusei Yatsura, no fue sino hasta la publicación de Ranma 1/2 a finales del '92 que la mangaka comenzaría a ser reconocida en América. Una vez más, Rumiko incursiona en la comedia, esta vez con una bizarra historia de artes marciales que parece basada en las locas películas B de kung-fu. En este manga Rumiko introduciría un elemento que después sería repetido hasta el cansancio por otros autores, el personaje que cambia de sexo. Si bien algunos mangakas ya habían usado de forma superficial el cambio de sexo de algún personaje, sería Rumiko la que mejor uso haría de este elemento.

El éxito de Ranma 1/2 daría pie a que más editoriales se animaran a publicar los trabajos de la mangaka. Lum gozaría de una nueva etapa en Norteamérica y Maison Ikkoku sería de los pocos mangas que, hasta ahora, sería publicado en su totalidad en USA. Por su parte One Pound Gospel, -en donde se narraba la relación amorosa entre un joven boxeador y una hermosa novicia- no alcanzaría a ser publicada en su totalidad en América, pero mostraba la clara evolución en el dibujo de la mangaka.

También tenemos la Saga de las Sirenas, que sería su obra de terror más cruel. En la serie de cuentos cortos de la Saga de las Sirenas, la comedia está casi ausente -salvo por pequeños gags

cómicos- y es reemplazada por una historia dramática y sin concesiones sentimentales. Rumiko no tiene ningún empacho en poner en situaciones de extrema crueldad a los protagonistas de esta historia -Yota (condenado a la inmortalidad por comer carne de sirena) y Mana (su eterna y hermosa compañera inmortal)-. Así pues, en cada capítulo Yota termina golpeado, semi mutilado y sangrando a chorros, mientras que Mana siempre acaba atada de forma muy ruda. Incluso un niño de cinco años se dedica a eliminar a los que le estorban con la frivolidad de un asesino psicópata. En definitiva, es un manga para un público adulto al que le gustan las emociones fuertes.

Y CON USTEDES, INU YASHA

A finales de los noventa, la confianza de los editores extranjeros en el trabajo de la mangaka era tal que en 1996 Inu Yasha (su obra más reciente) irrumpiría en el mercado de los Estados Unidos casi a la par de su publicación en Japón -recuerden que la mayoría de los mangas se publican en Estados Unidos con una diferencia de 2, 3 y hasta 10 años-. En Inu Yasha, Rumiko retoma temas ya usados en sus trabajos anteriores como el uso de las antiguas leyendas japonesas, combinándola con una épica historia de acción, romance y comedia que toma lugar en dos mundos, el Japón antiguo y el moderno. Rumiko sigue la moda de la chica moderna que viaja a un mundo mágico, ya propuesta en historias como Escaflowne; sin embargo, como es costumbre de la mangaka, le da un enfoque más personal. A diferencia de Hitomi en Escaflowne, Kagome no está atrapada en el "mundo mágico" al que viaja y de hecho se la pasa de una época a otra como la cosa más natural del mundo.

Como ya mencionamos antes, Fire Tripper sentaría algunas de las bases para la historia de Inu Yasha, pero de igual forma encontramos referencias a otros trabajos de la autora, como son las peleas entre Inu Yasha y Kouga que nos recuerdan las de Ranma y Ryoga. De hecho, el mismo Inu Yasha es una especie de Ranma más salvaje. Aun así, Rumiko no incluye la relación amor-odio tipo Akane-Ranma, ya que Inu Yasha y Kagome si bien se la pasan discutiendo, admiten lo que sienten uno por la otra. Pero algo que en verdad se le agradece a la autora es el hecho de por fin poner a una chica pensante en sus historias, Kagome no sólo es inteligente y audaz sino que, en cierta forma, es la que reúne y dirige a su loco grupo de amigos (Sango, Shippo, Miroku e Inu Yasha). A diferencia de sus trabajos anteriores en donde las historias son bizarras con ligeros toques serios (como Ranma 1/2) o de plano melodramas violentos sin nada de humor (La Saga de la Sirena), en Inu Yasha Rumiko por fin logra el perfecto equilibrio entre drama, acción y comedia. Los personajes son simpáticos y divertidos, pero al mismo tiempo actúan de forma seria cuando la situación lo amerita y lo mismo podemos encontrar escenas cómicas que fuertes. Ciertamente, Inu Yasha es el trabajo más complejo de Rumiko Takahashi hasta ahora.

La pregunta es: ¿qué nuevas sorpresas nos tendrá en el futuro esta prolífica autora? Eso sólo el tiempo lo dirá, pero algo es seguro: Rumiko-Sensei siempre tendrá nuevas historias que nos maravillarán, llenas de esos carismáticos personajes que sólo ella sabe crear, en pocas palabras... ¡todavía hay Rumiko Takahashi para rato!

©Rumiko Takahashi/Shogakukan

ALBOROTO EN LA CONVENCIÓN

PARTE 4 DE 4

GUIÓN: ARTURO V. "LOBO"
TRAZO: EDGAR MANJARREZ
COLOR PORTADA: DANIEL GARCÌA
MEDIO TONO: SAÙL A. AIX

POR FIN GOJI Y ANGEL CAPTURAN A LOS "LADRONES DE CÓMICS", PERO MUY TARDE DESCUBREN QUE EL MANGA ROBADO ESTÁ POSEÍDO POR UN DEMONIO DE LOS QUE ESCAPARON DEL ESPEJO DE PANDORA. ¿AHORA QUÉ PASARÁ?

FLAZ

FRUOOZ

Ja, ja, ja, cuando supe lo ambicioso que es Jack Lee, me "metí" en su cómic más preciado...

Y aumenté su ambición por obtener más dinero por esta historieta.

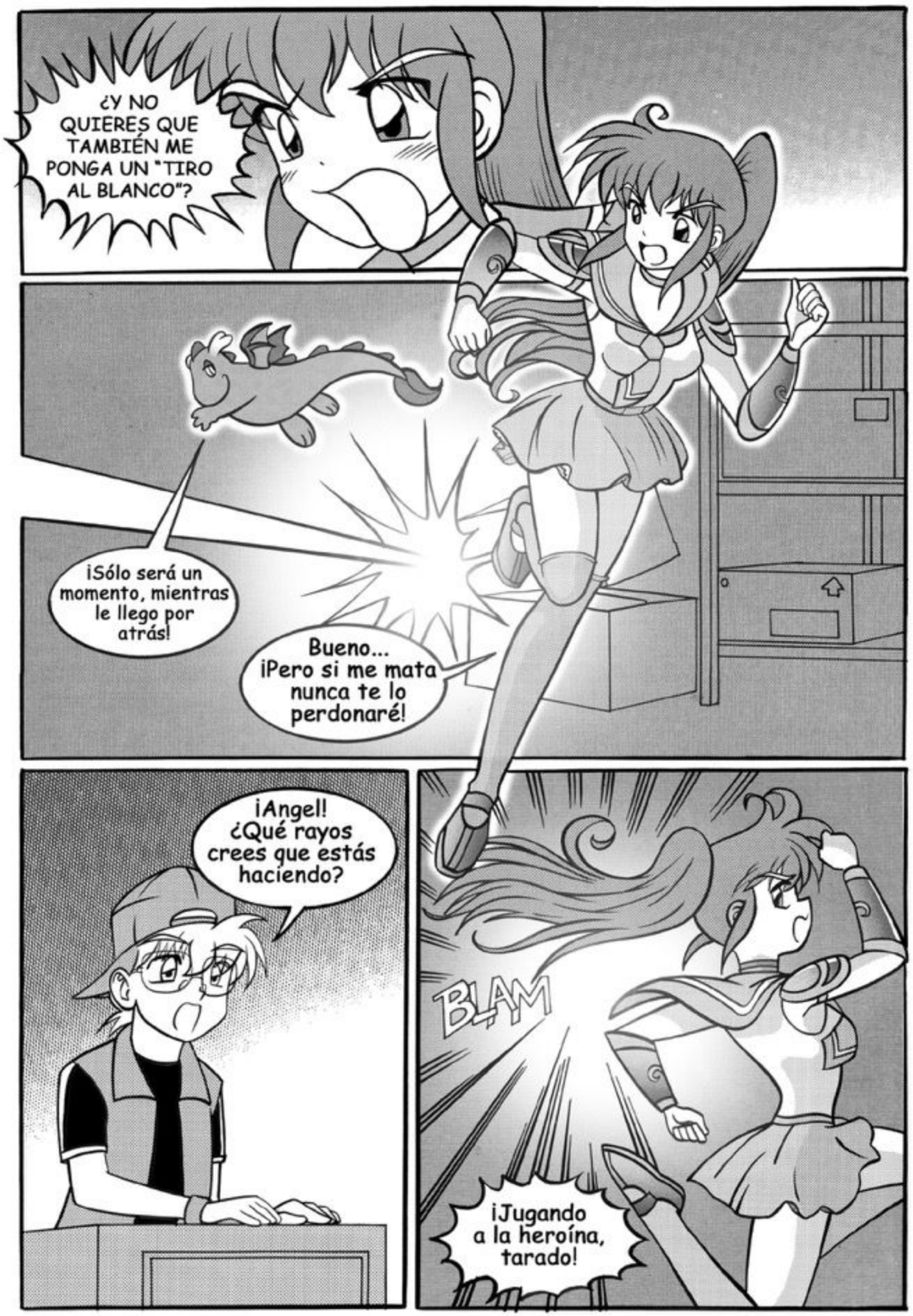
Ahora, sus deseos egoístas y negativos aumentaron mi poder.

Lo sabía... ése es el demonio de la codicia.

¿Y tienes algún plan para detenerlo?

Claro que sí...primero tú sales para distraerlo, Angel.

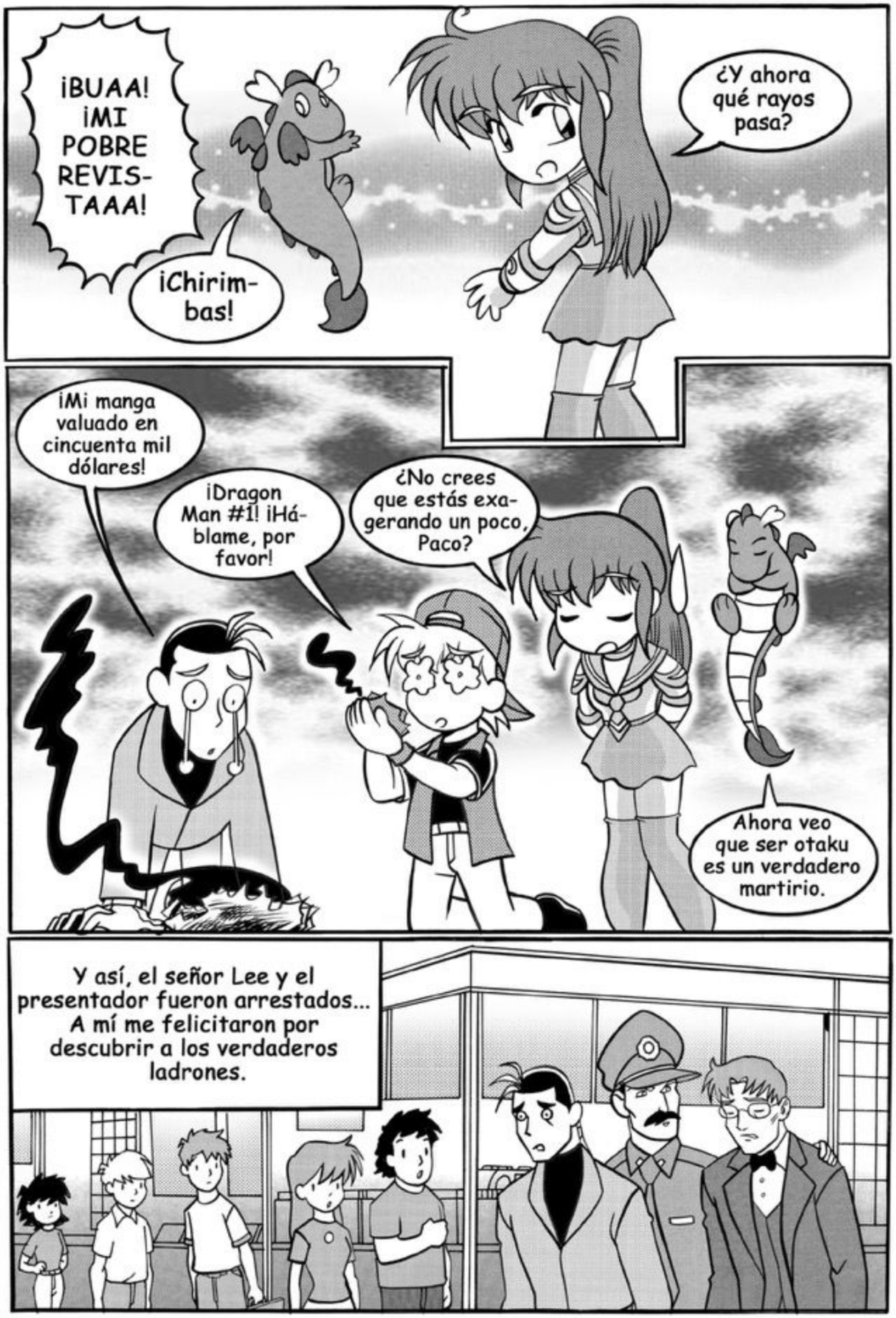
¿QUÉEE?


¿Y NO QUIERES QUE TAMBIÉN ME PONGA UN "TIRO AL BLANCO"?
¡Sólo será un momento, mientras le llego por atrás!
Bueno... ¡Pero si me mata nunca te lo perdonaré!
¡Angel! ¿Qué rayos crees que estás haciendo?
BLAM
¡Jugando a la heroína, tarado!

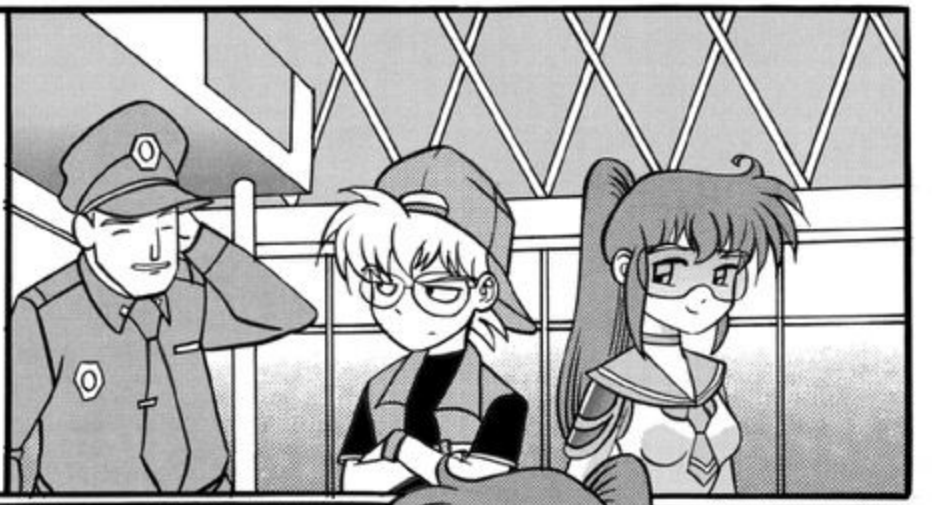
FUAZ
¡JA,JA,JA! ¡Niña tonta, éste será tu fin!
Más bien es el tuyo, fanzin de cuarta.
¿UUMH?
¡Hasta la vista, baby!
FRUAGS
¡AAARGH! ¡EL DRAGON MAN #1!

¡AHORA ES TU TURNO, ANGEL!
¡ESPEJO DE PANDORA, ACABA CON ESE DEMONIO!
¡DESTELLO DE PANDORA!
¡AARGH! ¡Primero fuego y ahora rayos!
¡Ganaron esta vez, malditos!
¡Pero juro que regresaré!
FLOP

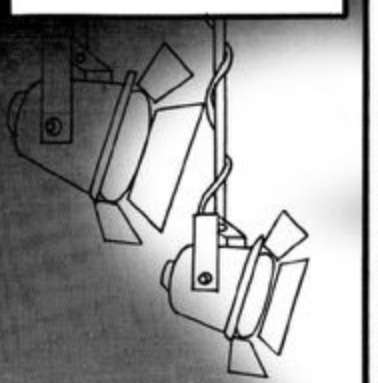
Ja, al final resultó ser un "pobre diablo".
Todos los demonios son igual de habladores.
¿Sabes? Creo que hacemos un buen equipo.
¿Ahora sí somos "equipo"? Je.
¡Ja, ja! Qué sorpresa se llevaron los ladrones.
¡Ja, ja, ja! ¡Y también el pobre Paco! Juar, juar.


¡BUAA! ¡MI POBRE REVIS-TAAA!
¡Chirim-bas!
¿Y ahora qué rayos pasa?
¡Mi manga valuado en cincuenta mil dólares!
¡Dragon Man #1! ¡Há-blame, por favor!
¿No crees que estás exa-gerando un poco, Paco?
Ahora veo que ser otaku es un verdadero martirio.
Y así, el señor Lee y el presentador fueron arrestados... A mí me felicitaron por descubrir a los verdaderos ladrones.

En cuanto a mi amigo Paco, los policías estaban tan ocupados disculpándose con él, que ni se molestaron en preguntarle cómo salió del vestidor cerrado con llave.

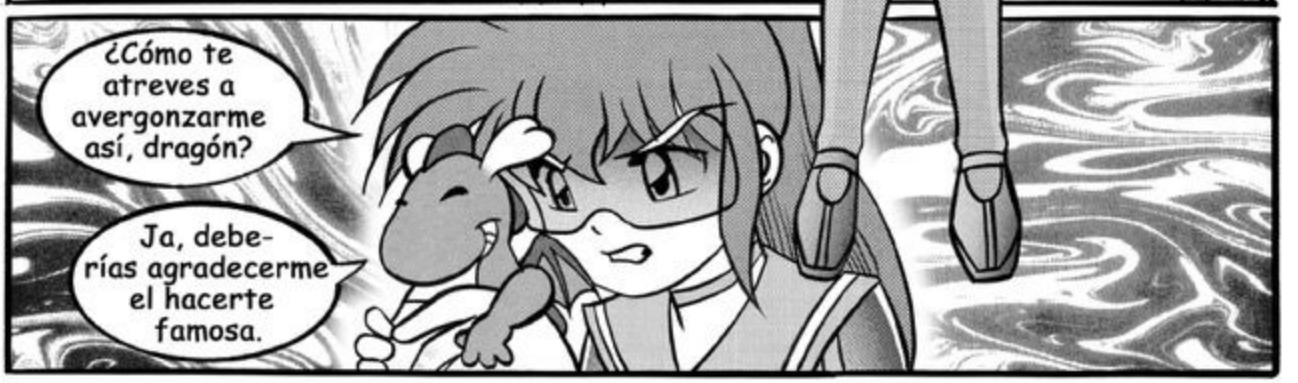


Aun así...todavía tuve que sufrir una última humillación...



Y la ganadora del concurso de disfraces es...

Ya que cierta "lagartija" me inscribió -sin yo saberlo- en el concurso de cost play.

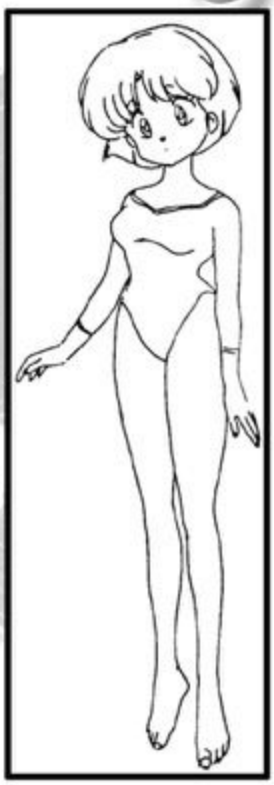


¿NO LES GUSTAN LOS "HAPPY END"?

SECRETOS DE LOS GRANDES MANGAKAS

POR: A. PASOS

RUMIKO TAKAHASHI



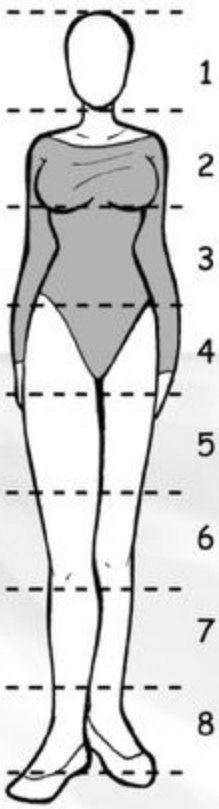
Las principales características del cuerpo femenino son:

- CABEZA GRANDE
- TORSO CORTO
- PECHOS GRANDES
- CADERAS AMPLIAS
- PIERNAS TORNEADAS

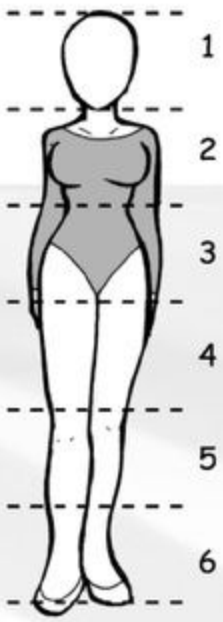
Tú podrás identificar a una de las chicas de Takahashi por ser de estatura baja, son llenitas, pero a la vez bien formadas.

Por lo general al dibujar un torso usamos 3 cabezas, Takahashi para hacerlo sólo usa dos.

Proporción normal a 8 cabezas.



Proporción que maneja Takahashi de 5 a 7 cabezas.

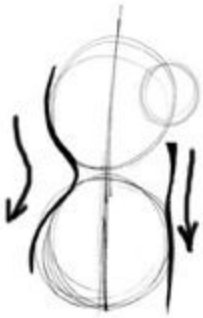


Para hacer un cuerpo femenino al estilo Takahashi, sólo debes usar dos círculos.

Ambos círculos los unes para formar la cintura.

Dos círculos más formarán los senos.

Este punto te ayudará a hacer la entrepierna.



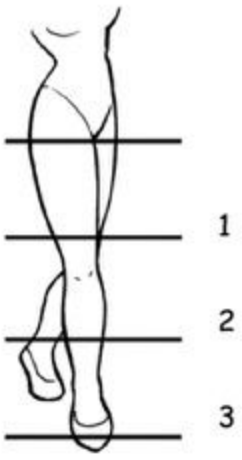
Para hacerla de lado usamos también dos círculos, recuerda que las chicas lucen senos grandes.

Takahashi siempre encuentra la forma de que las chicas luzcan sus piernas con blusones, minifaldas, shorts o trajes de baño.

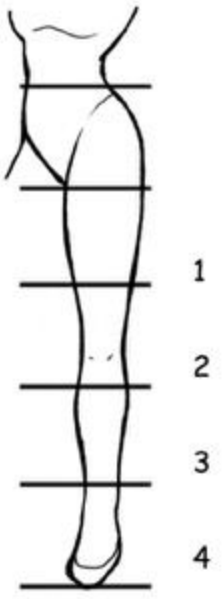
Las principales características de las piernas son:

- MUSLOS GRANDES
- PANTORRILLAS DELGADAS
- TOBILLOS GRUESOS

A 3 CABEZAS

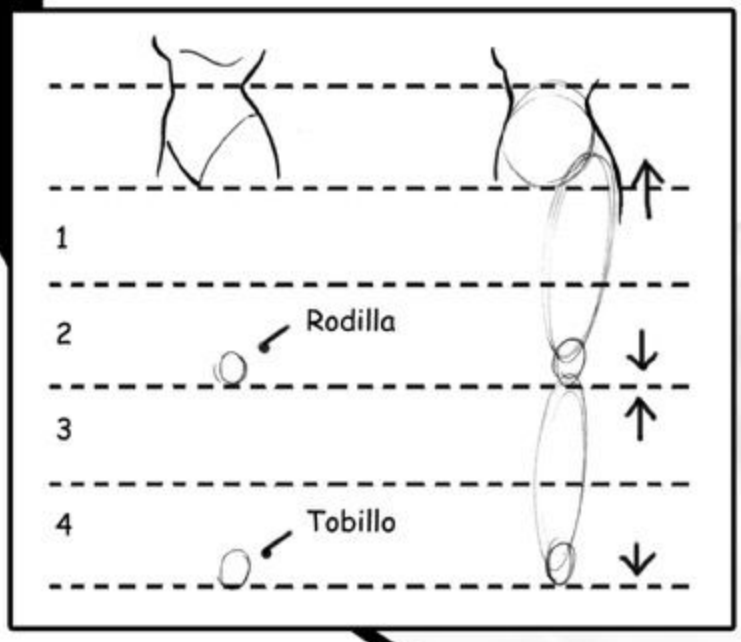


A 4 CABEZAS



Las piernas las comienzas a hacer desde la cadera, así los muslos son más largos.

Para dar forma a la pierna usamos dos óvalos.



Para dar el tamaño de la pierna, recuerda que ésta es más larga que la pantorrilla.

A partir de los óvalos se comienza a hacer la pierna.

La pierna se hace desde la cintura, bajando una línea curva que debe llegar a la rodilla.

Desde la rodilla se sigue la línea, así se da forma a la pantorrilla.

La parte interior de la pierna la comienzas desde la entrepierna, llegando a la rodilla y se continúa con la pantorrilla hasta terminar en el tobillo.

Así que recuerda que la pierna se comienza desde la cintura.

La pantorrilla debe ser más delgada.

Y los tobillos son anchos.

PARA HACER EL BRAZO DEBES TOMAR EN CUENTA QUE:

El tamaño del brazo lo damos desde el hombro a la cintura, que es donde va el codo.

Para dar la medida del antebrazo partimos desde el codo a la entrepierna, que es donde queda la muñeca.

La mano queda a la altura de 1/2 muslo.

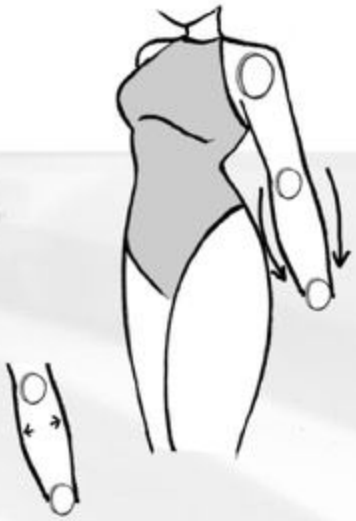
Después de hacer el torso ubica el hombro, de ahí comienzas a hacer al brazo, colocando el codo a la altura de la cintura.

Une con dos líneas rectas, así formamos el brazo.

Del codo sacamos dos líneas curvas que formarán al antebrazo, hasta llegar a la muñeca.

Recuerda que el brazo debe ser más delgado.

El antebrazo debe ser más ancho en esta zona.

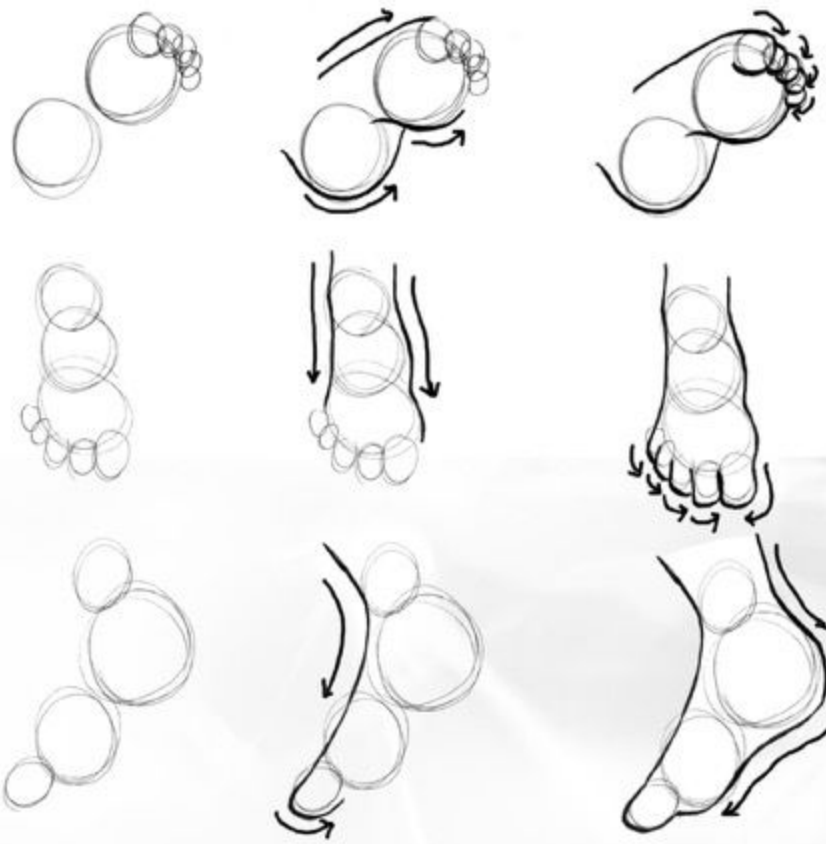


Para hacer las manos, sólo necesitamos usar dos círculos y dos líneas.

El círculo es para hacer la palma de la mano. Las líneas nos ayudarán a hacer los dedos.

Los dedos femeninos terminan en punta, las manos deben ser más finas.

Para hacer los pies debes trazar dos círculos grandes y cinco más pequeños que serán los dedos.



Los pies deben ser pequeños, algo regordetes, Takahashi hace pies muy flexibles.

El pie logra tener forma desde un principio, se hace básicamente con círculos.

APRENDIENDO MAÑAS

Por:Hawk

CELS DE ANIMACIÓN 2A. PARTE

Bienvenidos de nuevo a esta sección. Tal y como lo habíamos acordado, aquí está el delineado principal para nuestro CEL de animación. Hoy hablaremos acerca del material y cómo usarlo. bueno, pues si ya están listos, como dice Angel Princess...

Cooomenzamos.

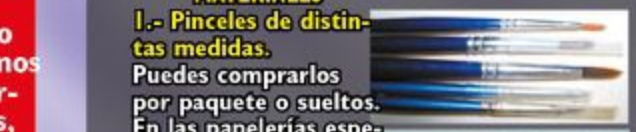
Bien, antes que nada debemos dejar claro algo: la pintura que usaremos es de la marca "Politec". Deben tener mucho cuidado, pues si se llega a manchar su ropa o cualquier tela, será imposible limpiarla. Si se llega a dar el caso, enjuaguen de inmediato la prenda hasta quitar la mayor cantidad de pintura.

Bueno, ya hecha esta aclaración, continuamos. Como recordarán, la clase anterior sacamos una copia de nuestra imagen en acetato. Si aún no lo hacen, usen la imagen de la página anterior para ello. Ok., si miran bien la fotocopia en acetato, notarán que de un lado la línea se ve opaca y por el otro, luce brillante. Vamos a pintar por el lado menos brillante; es importante cuidar este detalle pues de lo contrario, la línea se borrará al menor roce o rapadura.

Ahora les daremos la lista de materiales que ocuparemos. Asegúrense de colocar papel periódico sobre el área en la que trabajarán y, sobre todo, de usar un delantal o ropa que hayan desechado.

MATERIALES

1.- Pinceles de distintas medidas.



Puedes comprarlos por paquete o sueltos. En las papelerías especializadas hallarán de distintos precios, pero eso sí, busquen tener variedad de medidas.

2.-Pinturas acrílicas.

De preferencia de la marca "Politec". La gama a comprar es: Amarillo medio, Azul cobalto, Rojo, Carne, Negro intenso y Blanco titanio.

3.-Un trapo o tela.

Preferentemente de algodón. Tomen en cuenta que quedará manchado, así que ocupen uno usado o compren una franela.

4.-Recipiente con agua.

Pueden echar mano de un vaso desechable o uno plástico que ya no ocupen.

5.-Godete.

Así se pide y lo pueden hallar en cualquier papelería. Si no tienen, ocupen taparroscas de plástico.

6.-Alcohol.

Ya sea en gel o líquido. Lo usaremos para limpiar nuestras manos de la grasa o sudor.

MÉTODO

PREPARACIÓN

Antes de empezar, colocaremos el trapo o franela sobre nuestra pierna. Esto con el fin de tenerlo siempre a la mano y sin que nos estorbe sobre la mesa. Luego de limpiarnos las manos con un poco de alcohol, procedemos a colocar una hoja de papel albanene sobre el dibujo.
Con la ayuda de un lápiz, delinearemos los lugares donde el color se separa. Deben quedar muy bien marcadas las zonas de sombras, luces y colores en general.

Bien, ya que conseguimos marcar las áreas a pintar, fijaremos el papel sobre la imagen original con un poco de cinta adhesiva.

Cuando saquen la copia sobre acetato, puede suceder que la imagen salga invertida, de ser así, sólo basta con que pongan al revés el acetato y tras éste una hoja blanca. Vuelvan a sacar una copia y listo. Precisamente para eso trazamos las zonas de color, pues al invertir la imagen, no podremos colocar nuestro acetato directamente sobre el original a color para guiarnos con él, pero si no desean hacer tanto "circo", simplemente pogan el acetato sobre el original, al fin y al cabo, no importa mucho si nuestro cel queda invertido.

Al igual que hicimos al sacar el trazo, pondremos primero el original, luego la hoja con las marcas de color y sobre todas ellas, el acetato transparente con el delineado.

A PINTAR SE HA DICHO

Antes de comenzar, es necesario aclarar un par de cosas. Existen dos tipos de colores primarios: luces y pigmentos. En el primero los colores base son: Rojo, Amarillo y Azul; en el segundo cambia y es: Cyan, Magenta y Amarillo. esto lo decimos para evitar confusiones al comprar sus pinturas. Algo muy importante que deben saber, es que no todos los colores se oscurecen con negro. En el caso de la piel, la oscureceremos ya sea con café o rojo, pero jamás usen negro, pues el color saldrá muy cenizo y sucio.

Para pintar, empezaremos con las áreas más grandes y del color más oscuro al más claro. En este caso iniciaremos por la piel, el tono lo sacaremos mezclando carne base con un poco de rojo, recuerden que se trata de matizar, así que viertan el rojo en gotas reducidas y con mucho cuidado.
Iremos checando el color sobre una hoja de papel blanca, donde haremos

con agua, pero no dejen que las cerdas toquen el fondo. Para secarlos, deslicen el pincel de adelante hacia atrás sobre el trapo. Presionen firme al principio y cuando las cerdas entren en contacto con la tela, aflojen la presión suavemente.

Al pintar las áreas, lo haremos en un solo sentido. Nada de embarrar para todos lados, pues si dan pincelazos de un lado al otro, quitarán la pintura que pongan y jamás acabarán. Recuerden: de derecha a izquierda, siempre en un solo sentido.
Luego de cubrir el espacio, lo dejaremos secar por unos cinco minutos. Es importante que la pintura seque entre mano y mano, pues de otra forma quedarán grumos que mancharán el trabajo.
Luego de que secó, daremos otra pasada, ahora en sentido opuesto, es decir, si la primera fue de derecha a izquerda, la segunda será de arriba hacia abajo. Cuando vean que el color es uniforme, pueden dar por terminada esa zona y continuar con el siguiente tono.

CAMBIANDO DE TONALIDADES

No degraden la pintura sobre la misma, pues si al final encuentran que dejaron algún sitio sin pintar, será muy difícil que den con el mismo tono de nuevo.
Depositen un poco de pintura -de la que ya mezclamos- en otro lugar y ahí hagan la nueva mezcla. esto se deberá hacer con cada tono y color.
Trazando sobre el papel, iremos supervisando el contraste entre tono y tono, siempre teniendo en cuenta, que al momento de secar se oscurecerá un poco más.

YA PARA TERMINAR

Lo único que resta son unas cuantas recomendaciones.
1.-Primero, pinten las zonas mayores y no empiecen con otro lugar si no han terminado con uno. Lo que conseguirán será un embarradero terrible.
2.-Los detalles como ojos, luces blancas y zonas muy diminutas, deben pintarse hasta el final, pues trabajarán mas cómodos con todo lo demás seco y podrán poner mayor atención a estas áreas
3.-No traten de cubrir perfectamente el acetato, gastarán pintura. El chiste es que al estar sobre una hoja, no se vean rayas ni pincelazos, pero a contraluz, siempre se verán las marcas y si no, es porque el cel fue serigrafiado, no pintado a mano.

Bueno, nos despedimos por ahora, la siguiente vez les diremos cómo crearle un fondo a su cel. No se lo pierdan, pues iremos haciendo trabajos más complicados y mejores.

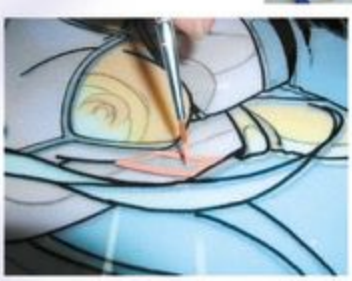
Por mi parte es todo y le agradezco a Smyrna Ochoa su ayuda para esta clase.
Nos vemos pronto.

trazos y compararemos el tono con el del original.

OJO
La pintura "Politec" oscurece un poco al secar, así que hagan los tonos un poco más claros que el original.

Al mezclar la pintura, deben cuidar que no queden rayas de colores. asegúrense de que la mezcla ha sido completa, de lo contrario, se llevarán una sorpresa muy desagradable cuando aparezcan líneas decoloradas al pintar.

Enjuagen los pinceles con regularidad, agitándolos dentro del recipiente



EL DRAGÓN CINÉFILO

POR: ROMY VILLAMIL

Dentro de la enorme variedad de filmes del nuevo cine japonés destacan las obras de ciencia ficción, en las que Japón trata de emular el corte palomero del cine estadounidense. La película que les voy a contar hoy, tiene mucho de esto y otro tanto de las obras futuristas y de mechas de anime: Returner, un filme cuya temática ya está muy vista, pero con unos giros argumentales muy buenos.

RETURNER

VIAJES EN EL FUTURO

Del director de Onimusha 3.

"VEN CONMIGO SI QUIERES VIVIR"

Año 2084

En el futuro, la humanidad ha sido reducida a unos cuantos individuos invadidos por alienígenas que poseen tanto la capacidad de convertirse en máquinas, naves y vehículos como un poder destructivo increíble. Los pocos humanos que han sobrevivido a la catástrofe se han recluido en el Tíbet desde donde operan. Pero pronto son descubiertos por los Daggra (término que les dieron los humanos y que en tibetano significa "enemigo"), quienes invaden la última fortaleza y masacran a todos. En un intento por salvar lo poco que queda de la raza humana, el líder envía a una jovencita de 16 años al pasado para que, de ser posible, evite la catástrofe que sufre su tiempo, así que justo antes de ser destruida por los proyectiles enemigos, ella salta al vórtice temporal que estaba en la base y desaparece.

Año 2002. Miyamoto es asesino a sueldo. Pero no cualquiera, sino uno de los mejores. Este joven de 28 años tiene una guerra casada con Mizoguchi, un jefe yakuza más malo que una rata pelona en la basura, que mató a su mejor amigo cuando él era chico y que trafica con niños. Por esta razón, Miyamoto lo busca para saldar cuentas con él. Pero nunca se imaginó que su venganza se convertiría en la salvación del mundo cuando justo en el momento de su ansiada venganza se atraviesa una chica de 16 años (sí, la enviada del futuro) el tiempo suficiente para que Mizoguchi escape. Miyamoto, hecho una furia, lo ve partir y se lleva a la herida chica a su casa.

Ya en casa de Miyamoto, la chica le revela su nombre: Millie. Y le dice que debe ayudarla, pues sólo dispone de 72 horas para actuar o de lo contrario la tierra estará en peligro. Ya saben, lo clásico: Miyamoto no le cree, ella insiste, él la toma de a loca y entonces ella saca un dispositivo con el que acelera sus movimientos en un 200% y le pone algo a Miyamoto en el cuello. Ahora el pobre tiene una bomba en el cuello que sólo ella puede quitar y, de no ayudarla, la detonará. Miyamoto decide, pues, ayudarla. Pronto la lleva con su proveedora de armas, una anciana que posee más armamento que Saddam Hussein. Millie le explica a Miyamoto la situación: en el 2002 fue hallada una nave extraterrestre que llevaba la clave de una incipiente guerra entre los humanos y los Daggra. Es su deber localizar el lugar donde la nave se estrelló y evitar la guerra. Pero llegan demasiado tarde: la nave ya se ha estrellado y el lugar está rodeado por

impiden el paso. Pues como pueden ambos se las arreglan para dar con la nave estrellada. Lo que no saben es que Mizoguchi y sus secuaces también se han dado cuenta de la nave y de lo que en ella venía: su tripulante que, obviamente, es un Daggra y cuyo poder piensan aprovechar los malvados para acrecentar su poder. Ahora está en manos de ambos detener a estos locos, ya que tanto Millie como Miyamoto se han dado cuenta de que, en sí, la naturaleza de los Daggra no es mala, pero fue precisamente la **negligencia humana** la que inició una guerra en la que llevaron todas las de perder. Las persecuciones son al más puro estilo del cine de acción que Estados Unidos nos proporciona y, tras una serie de percances, desmanes y la destrucción casi total de una plataforma petrolera, ambos chicos logran salvar al Daggra. La venganza viene a manos de Miyamoto de manera frustrante y, para colmo de sus males, al final el pobre tiene que quedarse solo como un héroe anónimo, pues aunque salvó laTierra de la guerra inminente, nadie nunca lo sabrá, nadie, excepto una chica que vive en el futuro, a la que le encanta el espagueti **"al dente"** que prepara Miyamoto.

¿Y ASÍ YA NOMÁS?

Bueno, de hecho casi les conté el final, hoy no fui tan mala con ustedes. Les conté la historia, sí, pero les omití una serie de detalles muy buenos que tienen que ver por ustedes mismos como aquél en que Miyamoto... Y qué dijeron, ¿ya se los dije? ¡No! ¡Véanla! La pueden conseguir desgraciadamente, en copia, ya que en original dudo que llegue a nuestro querido y pirateado México. Y no es que esté a favor de la piratería, es que, si buscas algo original y no lo encuentras ¿qué puedes hacer? Pero bueno, ahí les va la crítica.

Pues tenemos ante nosotros la misma canción de toda la vida: alguien llegado del futuro que va a evitar una catástrofe, otro alguien que es la clave para la salvación, pero que no cree ni mangos de lo que le dicen, un malvado al que importa un bledo el futuro y mucha acción. Suena a Terminator y miles de historias similares, ¿no? Pero, ¿qué hace a Returner especial?, aparte de los efectos especiales, son los giros argumentales y las actuaciones. Todos juramos que el **chavo chicho del churro gacho** se va a quedar con la heroína en cuestión. Pero no. Todos juramos que se van a ir juntos y felices. Pero no. E incluso todos pensamos que esta película ya la hemos visto antes, pero la dulzura de Millie y el estoicismo de Miyamoto en varias escenas nos ganan como público. Mención especial para la escena tan tierna en la que Millie llora cuando Miyamoto le prepara un espagueti; Miyamoto le pregunta por qué llora y ella le responde, sin dejar de comer ni de llorar: **"Porque está bueno, baka" (tonto)**. Los efectos son otra cosa. Sin ponerse tan exagerados como los de Matrix, en Returner tenemos que se ven bastante logrados y aceptables. Mención aparte para las transformaciones de los Daggra, que harán de los amantes de los mechas y Transformers una delicia (es como ver a Megatron en vivo). Returner es un filme dentro de lo palomero que no se tira tanto de los cabellos y nos entretiene un buen rato sin ponerse a filosofar sobre la vida.

FICHA TÉCNICA:

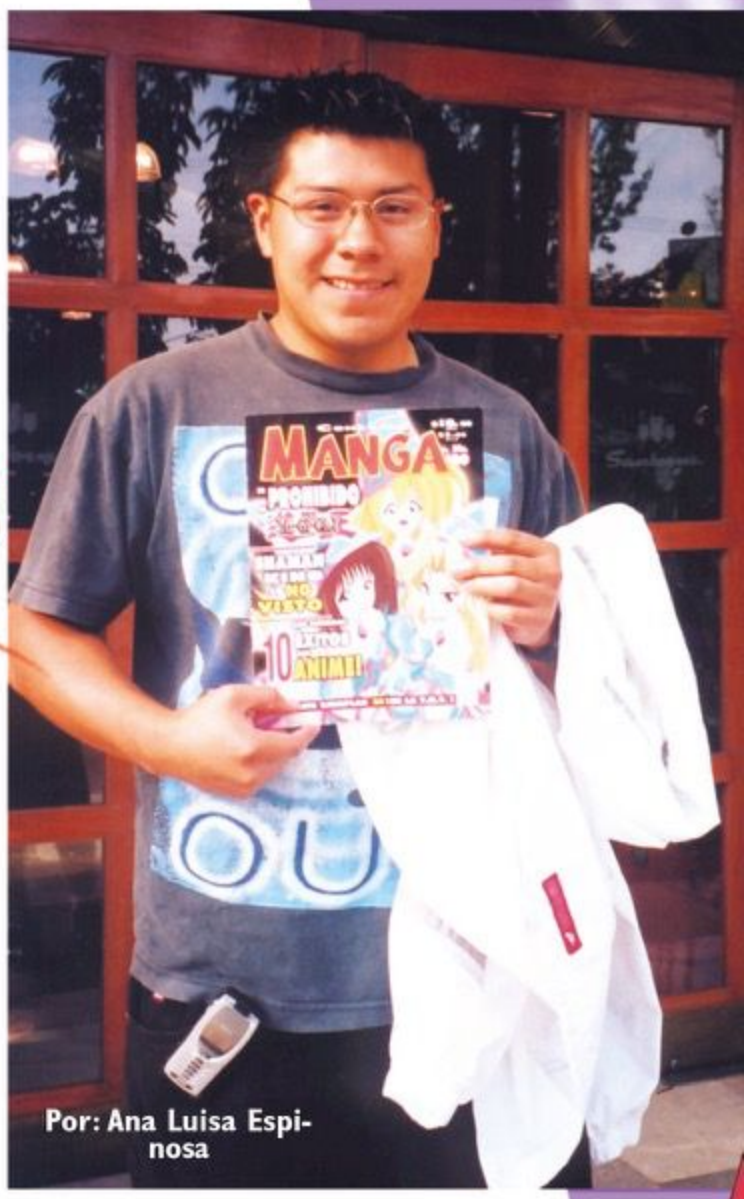
Género:
Acción / Aventuras / Ciencia Ficción
Nacionalidad:
Japón
Director:
Takashi Yamazaki
Actores:
Takeshi Kaneshiro
Ann Suzuki
Kirin Kiki
Goro Kishitani
Yukiko Okamoto
Mitsuru Murata
Kisuke Iida
Kazuya Shimizu
Chiharu Kawai
Dean Harrington
Xiaoqun Zhao
Masaya Takahashi
Productor:
Toru Horibe
Guión:
Takashi Yamazaki
Música:
Akihiko Matsumoto
Duración: 111 minutos
©Returner Films Partners

Doblaje entrevista a:

Irwin Dayaan

más allá del corazón de las cartas

Se considera una persona muy moral, valora mucho la amistad, sus amigos son más que simples conocidos y es un chavo que, la neta, como él dice, se conmueve fácilmente, aunque lo tachen de frío y duro, porque no le gusta proyectar lo que siente.



Por: Ana Luisa Espinosa

Ése es Irwin Dayaan, que por 17 años se ha dedicado al difícil mundo del doblaje en México y que ha realizado dos trabajos que le han valido el reconocimiento en el gusto del público, el famoso niño de pelos parados y ojos azules, **Yugi**, y el que considera un "increíble ser humano", **Sam Samsagaz**, el fiel compañero de Frodo en la trilogía de El Señor de los Anillos.

Al hablar sobre la serie animada favorita de la época, en la que lleva dos años trabajando y a la que llegó sin audicionar, reconoce que ya no le gusta hacer papeles de chavitos, "Porque no soy un chavito, con la garganta me cuesta trabajo. Creo que un niño daría mejores tonos, más naturalidad, muchas cosas que yo he perdido porque ya he madurado".

Sin embargo, aún recuerda la anécdota en la que, durante la pasada convención de La Mole, una chica le preguntó quién era el actor que hacía la voz de Yugi, a lo que contestó: "Acabas de halagarme", y demostró que hace tanto la voz de cuando el personaje es un niño que cuando es Yami. "Me sentí halagado, ya que al menos logré darle algo diferente al personaje".

CM: ¿Cuál consideras que es tu mayor limitante al realizar ambos papeles?
ID: Yugi es un personaje totalmente diferente, un niño que encierra inocencia, la amistad y cree en algo, y el otro es un canijo, oscuro, llega a desconfiar de la gente. Son dos contrastres y me da gusto poder proyectar ambas cosas sin que se den cuenta de que es uno mismo.

A veces siente el peso de ser ambos, en una misma sesión realiza los dos doblajes y maneja ambas emociones, a un muchachito y a un adulto, Yami, que califica como violento, imperativo y muy determinado, además de que hay capítulos en los que se la pasa gritando.

CM: ¿Alguna anécdota que recuerdes más?
ID: Hay miles -dice, lanzando un suspiro-, pero algo que tiendo a hacer es jugar con todos mis personajes, si me equivoco le meto tonterías al diálogo original (que no quiso contar por ser un poco altisonantes), pero que me sirven para desestresarme. Otra fue cuando me puse a interactuar con ambos personajes, que en la serie se presta a hacer, y en lugar de cambiar la voz me puse a hablar solo como Yami, y eso me

causó risa, a mí y al director.

CM: ¿Has jugado las cartas?
ID: No -confiesa, haciendo un gesto cómico-. Todo el mundo me pregunta si sé jugar y no (se ríe), "¡Pero cómo es posible, si tú lo haces!", me dicen. Sí, tengo noción de lo que hacen las cartas, pero no me he puesto a estudiarlas a fondo. Aunque sí he jugado el juego de mesa.

CM: ¿Conoces todas las cartas?
ID: Sólo las que han salido en la serie, y si conozco una diferente es porque mi hermanita tiene el deck de Yugi y mi novia, el de Kaiba.

LA TENTACIÓN DE UN ANILLO

La expresión de Irwin cambia al referirse a su participación como Sam en el doblaje de las tres películas, de la cual la tercera, El Retorno del Rey, fue su favorita, más allá de su papel, por los efectos especiales y la conclusión. Comenta que en esa ocasión hubo pruebas y que él iba al principio por el personaje de Frodo, con el que se quedó Enzo Fortuni.

ID: La hija de la dueña del estudio se puso a platicar conmigo durante las pruebas y ella me decía "Quédate con Sam, que Sam es la neta", pero yo le decía que no, que me gustaba Frodo. Medio mes después me envió un mensaje en el que me decía: "¿Quién crees que se quedó con el papel de Sam?". Poco después me fui dando cuenta de la clase de calidad de personaje que era y dije: ¡Wow, me gusta!

CM: Supongo que fue todo un compromiso...
ID: Me quedé con el gusanito de saber si alcancé esa intensidad de actuación para con el mundo, ya que no es fácil igualarlo a cuando actúas en imagen, en la que cuentas con miles de recursos, tu voz, tus gestos, tu rostro, y en este caso tengo sólo mi voz. Fue angustiante, sobre todo la tercera. Fue una gran experiencia, hasta me daba miedo decir sí, sí lo hice.

De hecho, comenta que durante la tercera entrega le pidió al director, Ricardo Tejada, quien además realizó el doblaje de Gollum, que si podía repetir varias escenas y casi repitió medio personaje, lo que habla de su compromiso en el trabajo.

CM: ¿Cuál es la escena que más recuerda de El retorno del Rey?
ID: La que más me gustó, en especial el diálogo fue: "Señor Frodo, no puedo llevar el anillo, pero sí lo puedo llevar a usted". ¡Qué ser humano!, no cualquiera en determinadas situaciones te dice estoy contigo hasta el final, así haya que morir. Por eso me siento honrado de haberlo hecho.

En la actualidad, Dayaan se dedica a hacer el doblaje del personaje de Tex en Megaman, a Cyborg 009 en la serie del mismo nombre, además de estar participando en series "live action" como Everwood y Jake 2.0, misma que recién se está transmitiendo en un canal de cable, aunque en el idioma original todavía.

En su haber ha tenido otros papeles, Tom Riddley en Harry Potter y la Cámara de los Secretos, un pequeño papel en Inu Yasha, en la que volvió a colaborar recién, en Shaman King y en otra producción que le gustó personalmente, como Anakin Skywalker en Episodio Dos, El Ataque de los Clones, además de haber partipicado en la Guerra de los Clones, la serie animada de 20 capítulos que se transmitió por Cartoon Network.

CM: ¿Hubo un papel con el que te quedaras con las ganas de hacer?
ID: Sí, como el de Spiderman, sobre todo porque antes había doblado la voz del mismo actor, Toby Mcguire, y pensé que me respetarían el papel, pero no fue así y me alegro, ya que además en esa época presentaron Star Wars y en parte fue bueno porque si no la gente iba pensar: "qué, ¿no tienen otra voz?"

Como una premisa, o chisme, como nos dijera, está su posible participación en el largometraje de Yu-gi-oh!, aunque todavía está decidiendo si lo va a hacer, así como en el Episodio Tres de la Guerra de las Galaxias, "Aunque en este negocio uno no sabe, todo depende del gusto del cliente".

Ficha biográfica:
Lugar de nacimiento: Distrito Federal
Fecha de nacimiento: 9 de noviembre de 1978
Signo Zodiacal: Escorpión
Pasatiempos: Jugar basketbol, ir al cine y al teatro, jugar juegos de mesa.
Personaje favorito: Yugi (Yu-gi-oh!) y Sam (El Señor de los Anillos)
Serie favorita: Yu-gi-oh! y Jake 2.0
Frase que más que recuerda: Confía en el corazón de las cartas (porque encierra el mensaje de la serie, sobre la amistad y que siempre tendrás a alguien a tu lado)

Hola!
Muchas gracias a ANA LUISA Y al equipo de ¡Conexion MANGA!
Sigan con mucho exito los mando un super Saludo y un abrazo a ustedes y a todos los lectores!
¡GRACIAS!
IRWIN D. ROSENTHAL
voz de YU-GI-OH!.

Breve Guía para padres de Otakus

POR: ROMY VILLAMIL

Como directora de CM, recibo a diario cientos de cartas en las que los lectores se quejan de que su familia, padres o amigos les dicen que esta afición es una pérdida de tiempo y que no va para ningún lado. Este artículo está hecho para, precisamente, desmentir todo posible error al respecto. No es un artículo para otakus, sino para sus padres. Así que, si tú estás en este caso, te sugiero que pases la revista a tus padres, pues a ellos me dirijo.

¡QUÉ TAL!

Seguramente habrá visto que su hijo compra esta u otra revista sobre animación japonesa, que se la pasa viendo estas "caricaturas" tan raras y usted debe de estar pensando en que sólo pierde el tiempo de manera miserable. Bueno, pues permítame darle esta información por partes para que quedemos todos de acuerdo.

En primera, no voy a justificar nada, pues ni anime ni manga son malos. Sólo voy a hablarle de esta cultura y de que, contrariamente a lo que piensa mucha gente en nuestro país, ni es para niños (al menos no todo), ni son caricaturas como las de Disney. En Japón, el anime y manga son un poderoso medio de comunicación que, al igual que el cine, se dividen en varias categorías: infantiles, juveniles y para adultos. Allá hay manga para casi todo sector social: estudiantes de primaria, secundaria (hombres y mujeres), amas de casa, oficinistas, ejecutivos, empleados federales, etc. Por ende, las historias abarcan todo tipo de géneros: lo mismo tenemos adaptaciones maravillosas de novelas clásicas como Heidi o Remi (que, seguramente recordará usted bien), que historias de misterio, horror, acción, ciencia ficción, drama, fantasía épica, etc. El problema es la falta de conocimiento del tema en México: para las televisoras resulta impensable que una animación pueda gustar a los adultos, ya que se tiene el estereotipo de que todo dibujo animado es única y exclusivamente para niños, por tanto, en cuanto llega a la televisión un anime traído de Japón, no se analiza y simplemente se transmite sin darse cuenta de que tal vez ese anime no era para pequeños. El resultado es que miles de niños ven una serie sin censura en la que hay temas dramáticos o violentos. Para cuando todos se dan cuenta, la serie ya va en su segunda vuelta de emisión y lo único que pueden hacer es cercenar los cachos que se consideraron "indebidos", pero de todas maneras, los padres ya se quedaron con una idea de que todo el anime es un caos de violencia. Lo peor viene cuando el padre sólo repite lo que ha oído por ahí, acerca de que "esas caricaturas son diabólicas", sin sentarse a ver un capítulo para generarse un criterio propio. Esto nos deriva en una satanización del anime y el manga. Pero, créame, nada hay de eso.

Como ya le he comentado, hay anime para todo y para todos. El famoso "hentai" o anime/manga erótico es, obviamente, para adultos, al igual que algunas películas europeas animadas para adultos. Lo mismo va para series como Dragon Ball misma que, contrariamente a lo que todos creen, NO ES PARA NIÑOS. Dragon Ball está pensada para un público adolescente de 12 años en adelante, que ya ubica perfectamente lo que pasa y no se va a creer Goku. De igual manera pasa con Caballeros del Zodíaco y Mazinger Z. Por el contrario, existen animes como Hamtaro, que es totalmente

para niños, en la que unos simpáticos hámsters corren aventuras sencillas. Incluso estoy segura de que usted vio anime hace ya mucho tiempo. ¿Recuerda a Astroboy, Heidi, la Princesa Caballero o Belle y Sebastián? ¡Pues eran anime! Y llegaron hace más de 20 ó 30 años, lo que nos demuestra que el anime ya estaba desde los años sesenta y setenta, sólo que entonces no se le conocía con ese nombre.

Así pues, si su hijo gusta de ver animaciones como Card Captor Sakura, Gulliver Boy o Shaman King, no hay nada de malo en ello, simplemente es un pasatiempo, y si, por el contrario, este pasatiempo va más allá y a su hijo le da por dibujar o crear sus propias historias, tampoco hay problema, después de todo ¿cuántos no hemos soñado con ser tal o cual cosa de grandes? OK, tal vez no haya una súper demanda de trabajo como dibujante de cómics en México, pero aquí mismo recibimos dibujantes que tienen la vocación y el talento para convertirse en profesionales, ¡faltaba más! ¡Pero, ojo!

Tampoco justificamos los excesos. Una cosa es querer ser dibujante, guionista, animador o diseñador por influencia del anime, y otra muy distinta es encerrarse en su cuarto sin salir, alienarse, descuidar la apariencia, faltar a la escuela (o al trabajo) y escudarse en el anime acerca de tal o cual conducta. Tal tipo de alienación no es correcta y ahí sí estoy de acuerdo en darle seria reprimenda al chavo por su comportamiento.

¿QUÉ DEBO HACER?

No hay que escandalizarse. Lo más correcto es conocer al "enemigo". Lo invito a que se siente a ver el anime favorito de sus hijos (no importa que éstos no sean niños, finalmente el niño es la minoría en este caso) y deje que le cuenten hasta de qué número calza fulanito, sin decirles que le parece horrible, o algo así. Una vez visto, analícelo: ¿esta serie es apta para la edad de su hijo?, ¿tiene algo que usted considere censurable? Si la respuesta a ambas es sí, le recomiendo que busque infomación sobre esta serie. (Aquí, en Conexión Manga puede hallar la que guste, y si aún no la hemos publicado, escriba y se la proporcionamos con gusto) y averigüe si la serie en cuestión fue planeada para el público que la está viendo. Una vez hecho esto, le recomiendo que comience a ver anime poco a poco (y en la medida de sus capacidades económicas y de tiempo). Para empezar, le recomiendo ampliamente El Viaje de Chihiro, Kiki´s Delivery Service (de hecho, cualquier obra de Hayao Miyazaki), Hamtaro, Doremi o Doraemon. Ya después se puede ir sobre series más especializadas poco a poco y analizarlas para que se dé cuenta de la diversidad entre unas y otras.

Finalmente, queremos dejar bien claro que ni somos enemigos, ni mucho menos. Estamos para orientarle sobre este medio, no para echarle piedras y decir que usted está mal, porque estamos de acuerdo con que usted hace lo posible para que sus hijos no se eduquen de manera violenta, lo cual es otro punto. El anime, más que un medio educativo, es un medio de entretenimiento. La educación de cada persona se forja en casa, no en la TV o en otro lado. De todos modos aquí, en Conexión Manga, nos preocupa esto y hemos comenzado a clasificar las series que analizamos de acuerdo con su género para que los lectores sepan de una vez cuáles series son apropiadas para su edad y género y usted mismo sepa qué series considera adecuadas para su familia. Una vez sabido esto, y si tiene inquietud en conocer el amplio mundo del anime/manga, estamos para servirle, escríbanos a conexionmanga@editoposter.com y con gusto resolveremos todas sus dudas. Gracias.

TNT7
LA CRÓNICA

Por:
Pamela Luna González "Usagi Tendo"

¡Hola, amigos otakus! Pues aquí una vez más para chismearles (contarles, reportarles) cómo estuvo la Séptima Edición de la TNT, una de las convenciones de cómics más importantes del D.F. y, por supuesto, Conexión Manga no podía faltar a este magno evento.

Y para abrir boca, les cuento que así como pudimos ver lo clásico de cada convención, también fuimos testigos de grandes cambios y novedades. Pero, bueno, no les digo más y los invito a que le echen un vistazo a esta reseña sobre todo lo que aconteció en unas de las fechas más importantes para todo otaku. ¡Que se diviertan!

LO CLÁSICO

• **Conferencias.**

En toda buena convención no pueden faltar las conferencias y esta edición de la TNT no fue la excepción, por lo cual nos encontramos con muchas y muy diversas conferencias de todos los tipos, y para todos los gustos, entre las cuales sobresalieron las del Sugoi Fan Club donde hablaron sobre lo más "in" en Costplay. También tuvimos una interesante conferencia impartida por Arcelia Nogueira, quien habló sobre el Vampirismo y el anime, y estuvieron también los miembros del Star Wars Fan Club México dando una plática sobre las novedades al respecto. Asimismo, presenciamos la conferencia del Club Notorii Anime, donde hablaron de lo más nuevo en TCG's (Trading Card Games), (¿se imaginan un set de tarjetas de los Huevo Cartoons?) y muchas otras conferencias más. Y, claro, no podíamos dejar de mencionar las conferencias que ofreció **Editoposter** (faltaba más) donde –como muchos sabrán- **CM hizo la introducción oficial del nuevo formato de la revista y se presentaron oficialmente a los colaboradores de la misma; también se anunció el esperadísimo cómic de Goji (ya era justo y necesario) y también Dibujarte estuvo presente por ahí dando las últimas novedades de esta publicación.** Mención aparte reciben las conferencias de Conexión Manga del domingo y de DibujArte el sábado, ya que abarrotamos el espacio y pusimos súper prendida a la gente, que se abalanzó sobre los obsequios que dimos (regalamos un lindo Goji de peluche, mismo que se llevó una linda niña de nombre **Zaira**, que imitó la voz de Tomoyo y a quien el público apoyó sobremanera). Ese mismo domingo parecía que nuestro buen colaborador **Carlos Guerrero** tomó un curso de oratoria con los mejores políticos, ya que prendió a la gente con su postura y su discurso. (¡Tenemos el podeeeer!).

• **Cine.**

¡Por fin colocaron las salas de proyección en un lugar decente! Los cinéfilos ya pudieron ver sus pelis a sus anchas y sin nada que les moleste. Bueno, **CASI**, pues esta perfección se vio quebrantada cada que se organizaban las tocadas en el salón contiguo. Pero de que mejoró la cosa, mejoró la cosa.

• Costplay:
Como siempre, había bastante costplay para deleitarse la pupila, y si no nos creen, nada más chéquense nuestra galería de fotos. Los concursos de esto fueron de los más concurridos, pero eso se los cuento más adelante.

• Merchandising:
Para no variar, en esta edición de la TNT, cada tienda trajo lo mejor de sí, y pudimos ser testigos del gran, pero GRAN surtido en artículos. Para no hacer el cuento largo: había de todo lo que te puedas imaginar de absolutamente todo lo que tenga que ver con Anime, Manga, Videojuegos y hasta colados. Pero, claro, lo más bonito fueron los precioS, pues podías encontrar chunches desde dos pesitos, hasta verdaderos ojos de la cara. O sea: había para todos los bolsillos.

• Otra cosa clásica, fue la gran ausencia de sillas. Esto pudiera parecer irrelevante, pero quienes lo han experimentado, me darán la razón de que luego de caminar 4 horas seguidas, las sillas de pronto adquieren un valor incalculable y se cotizan peor que si fueran el último autógrafo de John Lennon (o su equivalente en Japón).

• Y otra cosa clásica que no podía faltar en esta edición de la TNT, fue la presencia de Gabriel Chávez, la conocidísima personalidad que presta su voz al Sr. Burns.

LO NUEVO:

• El área que abarcó la TNT 7 fue muchísimo mayor que en las pasadas ediciones y eso se notó los días jueves y viernes, pues uno podía caminar por los pasillos con toda la tranquilidad del mundo, pero no fue suficiente, pues los siguientes dos días el Centro de Convenciones estuvo a reventar y para donde quiera que volteabas, veías aglomeraciones de otakus, costplayers y anexados.

• **Radio TNT:** inició sus primeras transmisiones en esta Séptima edición de la TNT, del jueves 29 de abril al domingo 2 de mayo.

• Por primera vez, el Gran Salón dejó de ser el escenario principal para pasarle la estafeta al Salón Tlatelolco.

• En esta TNT 7, hubo mucho mayor protagonismo de mujeres que en ediciones pasadas. Por ejemplo: en el concurso de dibujo fueron dos mujeres el primer y segundo lugares, así como en el concurso de Karaoke.

LO CURIOSO, LO "MÁS ACÁ" Y LO MALO

• **¡Y que se nos va la luz dos veces!** No recuerdo que esto hubiera pasado con anterioridad, pero lo cierto es que ahora sí sucedió y las especulaciones no se hicieron esperar. Usando la lógica (y mucho optimismo), se manejó que estos apagones fueron porque ya hay taaantos stands, que se consumió demasiada energía y eso ocasionó los cortos. Pues será el sereno, pero esperemos que esto no vuelva suceder.

• Otra cosa digna de mencionarse fue el dichoso misterio de **"La Entrada a los Juegos de Rol"**, fue casi como para ponerlo en **"Misterios Sin Resolver"**. Muchos nos quedamos norteados porque donde quiera había letreros que decían: **"Juegos de Rol en el Segundo Piso"** y ¡nada que encontrábamos las benditas escaleras! Pero, bueno, luego de cuatro horas de buscar (¿quién se imaginaría que las escaleras estarían en los más lejanos confines de la TNT?), por fin dimos con "La Entrada" y con agrado vimos que era un área muy adecuada para estos juegos. Los primeros días estuvieron muy tranquilos, pero ¡había que ver el salón el día sábado! Estaba absolutamente lleno y sobresalió la presencia de los jugadores de Yu Gi Oh!

• ¿Se imaginan una invasión de alumnos de la Escuela de Magia Howarts? ¿No? Pues déjenme les digo que sí sucedió. Fue el tercer día del evento, a eso del medio día. De pronto, se dejaron ve-

nir como veinte niños disfrazados de Harry's y Hermione's principalmente y tomaron por unos segundos el Gran Salón. Para algunos esto fue escabroso, pero para otros fue toda una delicia.

• **Lo más acá:** las tocadas que se organizaron estuvieron de súper nivel y el ambiente se puso muy padre con todos los grupos que participaron en esta TNT, pero sin duda lo más acá fue el espectáculo de Tambores de Okinawa, el último día de la convención, fue de lo mejor que pudimos ver en la TNT; seguido de una demostración hecha por miembros del Star Wars Fan Club de México.

CONCURSOS:

No podían faltar los concursos en esta edición de la TNT, de entre los cuales los más concurridos fueron los de Costplay y Karaoke.

• El concurso de costplay masculino la verdad fue todo un desbarajuste, pero también estuvo muy divertido (de hecho, fue de lo más divertido) y los ganadores fueron un niño que iba disfrazado de Gimli, en segundo lugar quedó "El Espantapájaros", quien hizo un magnífico trabajo en su vestuario y en tercer lugar quedó Alfonso Herrera, que iba de Aragorn, pero aquí entre nos, había costplayers mejores para quedar en el tercer lugar.

El concurso de costplay femenino fue otro cantar. Se efectuó en el Gran Salón, el cual se llenó a más no poder (sobre todo por chicos), era prácticamente imposible pasar por ahí, pero yo que soy bien ruda, encontré un lugar con súper vista y pues las ganadoras fueron: "Kaede y Kikyo" en tercer lugar, en segundo quedó una chica sexy que iba de "Lum" y el primer lugar quedó la Srita. Serrano, que iba de Evil-lyn, de la serie de He-Man. Pero igual, había otras cost players mejor disfrazadas, como por ejemplo, una muy popular Rei Ayanami. ¿Qué pasó? Pero, bueno, sin duda el costplay más popular de esta Séptima Edición de la TNT fue Jesús. ¡Sí! ¡El mismísimo Jesús de Nazaret! No cabe duda de que puras celebridades asisten a esta convención.

• En cuanto a Karaoke, la competencia también estuvo entretenida, y así como hubo gente que de plano no daba una sola nota correctamente, había otros a los que se les veía que ya tenían rato en eso de la cantada. Y la ganadora fue Olimpia Hidalgo, así como el Mejor Performance fue de dos chicas: Isis y Berenice, que cantaron el opening de la Saga de Hades.

• En el concurso de la editorial UFO, el ganador de Sex School 69 fue Sergio Rivera Castellanos, quien hizo un magnífico trabajo con su técnica de dibujo.

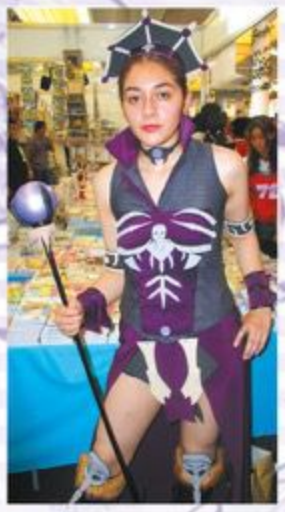
• Y la ganadora del concurso para elegir a la mascota de la próxima TNT 8 fue una chica de nombre: Eva Paola Cruz, quien nos mostró a una simpática vampirita y será quien represente a la mascota de la Octava Edición de la TNT.

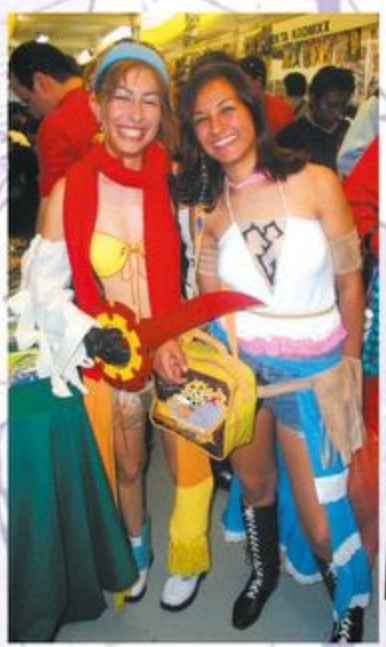
Y PARA CONCLUIR...

Resumiendo todo en una sola palabra: MAGNÍFICO. No podía ser menos para tratarse de uno de los eventos más importantes entre los otakus. Todo lleno de color, a lo lejos podías oír la música de tu anime favorito y cerca de ti estaba alguien disfrazado de tu personaje predilecto de anime o videojuego, todo lleno de objetos que casi parecían decirte: "¡Cómprameee!", y todo lo que había a tu alrededor era ni más ni menos que lo que más anhelas y deseas en tu vida. Así fue la TNT en su Séptima Edición.

P.D.: a los que fueron, nos vemos en la TNT 8, y a los que no: ¿¿qué esperan para asistir?!

PICTORIAL: LO BELLO DE T.N.T.





TRUCOS y TRIQUES

Por:
Romy V. y
Hawk

Pues fíjense que aquí iban los trucos de Game Boy Advance, pero debido a la enorme demanda de ustedes pidiendo más trucos para este , les tenemos nuevos, en especial relativos a las cochinas moneditas (las star chips) que ¡cómo les dan lata, por lo que vemos! Así que, para que no se pierdan en el juego ni quieran matarnos por no sacar más trucos de Play, aquí se los dejamos.

©1996, Kazuki Takahashi

¡OLVÍDATE DE LAS STAR CHIPS!:

Vas a necesitar tres memory cards. Las Memory cards A y B deben tener tu juego salvado, mientras que la C basta con que tenga un juego salvado con un nombre diferente al que estás jugando. Pon la memory card B en el slot uno y la C en el dos. Carga tu juego, compra las cartas que necesites, salva y ve a la pantalla principal. Ahora ve la opción "Trade" y guarda todas las cartas en la memory B. Inserta la memory card A en el slot uno y manda todas las cartas a la memory A. ¡Ja! ¡Ya tienes cartas y no te costaron ni una star chip!

QUE EL OPONENTE TE FUSIONE TUS CARTAS:

En tu primer turno, pon una carta fuerte que el CPU no pueda vencer fácilmente. La máquina pondrá su carta boca abajo y en modo de defensa. En el segundo turno, pon una carta débil en modo de defensa boca abajo y deja la fuerte en modo de ataque. El CPU debe fusionar estas cartas. Si no funciona, vuelve a empezar.

CONSIGUE STARCHIPS FÁCILMENTE:

Cuando comiences el juego, te vas a pelear con alguien. Después de vencerlo, salva el juego. Vete a free battle y pelea dentro para recibir 5 starchips. Sigue haciendo esto hasta que juntes todas las que necesites.

Rex es un adversdario sencillo. Sigue retándolo para que te dé Starchips.

Vence a Jono y a Teana 1 en modo de campaña y en duelo libre (free duel mode), gánales las veces que quieras para conseguir Starchips fácilmente.

Vence a Shadi en duelo libre muchas veces y conseguirás un buen de Starchips.

¡CÓMPRATE LAS CARTAS QUE QUIERAS!:

Vas a requerir tres memory cards y 999,999 Star Chips. Pon las 999,999 Star Chips en la memory card A. Ahora comienza un juego nuevo o alguno que ya tengas en la memory card C con un nombre diferente al que ya tengas en la memory A y sálvalo como Card Shop. Copia el juego de la memory card A en la memory card B. Usa las 999,999 Star Chips en la memory card B para comprar un buen monstruo y salva. Manda este monstruo a la memory card C y a la memory card A, y así tendrás una buena carta y ahora tendrás esa y 999,999 Star Chips disponibles en la memory card B para copiar las veces que quieras y repetir el proceso.

PARA TENER MÁS CARTAS INTERESANTES:

Pelea con Teana 1st o Low Meadow Mage y conseguirás las partes de Exodia con cierta frecuencia.
Vence a Jono (1st) para conseguir Kunai with Chain, Timewizard y Baby Dragon.

Vence a Low Meadow Mage para conseguir los brazos y piernas de Exodia, Meteor B. Dragon, Meteor Dragon, Curse Of Dragon, Gaia The Fierce Night, Zoa, Skull Night y Dark Magician.

Vence a Jono (2nd) para tener Red Eyes, Meteor B. Dragon y Baby Dragon.

Vence a Rex Raptor para tener las cartas Black Dragon, Jungle King o Sword Arm of Dragon.

Vence al High Desert Mage para tener Great Mammoth of Goldfine y Sword Arm of Dragon.

Vence a Mountain Mage para tener Thyone 2 y Darkfire Dragon.

Vence a High Mountain Mage para tener la carta Crimson Sunbird.

Pelea con Simon Muran o Jono 1st y déjalos con 50 puntos de vida. Luego, atácalos con un poder de 2000 ó más para obtener Timewizard.

Después de completar el juego una vez, vuelve al icono de campaña. Juega de nuevo, te van a mandar al inicio. Cuando hayas vencido a Heishin The First en el modo de campaña (ése que no pudiste vencer en la primera vuelta), el juego te forzará a pelear contra él hasta que pierdas. Si lo haces y lo logras vencer unas cinco veces consiguiendo rango B o más, te dará cartas muy buenas como el Meteor Black Dragon.

Pelea contra High Mage Anubisist para conseguir cartas como Great Moth. Si tienes paciencia y le ganas cuarenta veces, te dará Perfectly Ultimate Great Moth.

Pelea contra High Mountain Mage para ganar cartas como Twin-Headed Thunder Dragon y Black Skull Dragon.

Pelea contra High Desert Mage para conseguir cartas como Great Mammoth of Goldfine.

CONSIGUE EL METEOR BLACK DRAGON DE MANERA FÁCIL:

Enfrenta a Jono 2 ó a Meadow Mage. Asegúrate de dejarlos con 50 puntos de vida y luego atácalos con un poder de 2000 ATK o más. Deben darte el Meteor Black Dragon.
Nota: Sólo puedes atacar sus puntos de vida una vez.

SUGERENCIA PARA PELEAR CONTRA SIMON MURAN:

Al principio del juego, Simon hablará contigo. Tienes la opción de escuchar o huir. Aquí te damos lo que pasa en cada opción:
Huir: Cuando regreses, deberás ir directo a tu cuarto.
Escuchar y luego huir: cuando regreses, tendrás oportunidad de luchar contra Simon Muran.
Escuchar, escuchar, huir: cuando regreses, ve directo a tu cuarto.
Escuchar, escuchar, escuchar: debes ir directo a tu cuarto.
Nota: para conseguir el Time Wizard, pelea con Simon Muran.
Cuando huyas por primera vez, regresa y pelearás con él en lugar de ir directo a tu cuarto.

VICTORIAS FÁCILES:

Consigue las cinco partes de Exodia y una carta con defensa alta (de preferencia con 2500 ó más) para que no pueda ser llevada cara abajo y ponla en modo de defensa. Juega las otras cartas como fusión en modo de defensa hasta que ya no puedas, pero mantén las cinco piezas de Exodia en tu mano. Debes ir colocando las cinco cartas una por una conforme se acerca el final de la batalla.

PARA LOGRAR EL RANGO "S TEC":

Vence al enemigo en dos turnos, sin incluir el turno en que pones tu primera carta. No dejes que tus monstruos ataquen con más de 4000 puntos (máximo 3999). No permitas que el enemigo te mate algún monstruo. No uses cartas mágicas (las verdes), excepto Equipos. Están permitidas, pero no te equipes demasiadas o harán un daño superior a 4000. **Nota:** "S" es el mejor rango que te darán. Conseguirás cinco Starchips y una de las mejores cartas del enemigo con sólo pelear.

CAMBIA EL ALINEAMIENTO CÓSMICO:

Para cambiar el alineamiento cósmico de un monstruo en el campo de batalla, equípalo con una carta mágica que no vayas a usar, por ejemplo, Dark Magican Electo-Whip.

PARA VENCER A HEISHEN:

Sus cartas más temibles son Perfectly Ultimate Great Moth y Meteor B. Dragon. Debes tener un B. Skull Dragon en tu deck y hacerlo más fuerte con una carta de Dragon power-up. Ahora puedes destruir sus cartas y ninguno de sus monstruos tendrá más de 3000 ó 2500 puntos.

PARA VENCER A ISIS:

Todos los monstruos de Isis son de agua y los hace más fuertes con Umi. Si tienes monstruos muy fuertes, no tendrás problema para vencerla. Por ejemplo, consigue a Jirai Gumo y súbele el poder con Invigoration a 2700. Su monstruo más fuerte es B. Skull Dragon, pero casi nunca lo usa. Otro método es tener al Twin Headed Thunder Dragon y al Guardian Star Pluto.

Y, bueno, aquí dejaremos los Yu Gi trucos por el momento. Si ustedes desean tener los de Game Boy Advance, escríbannos y con gusto los publicamos.
¡Sigan en el duelo!

POLICE
S.A.T.
CONEXIÓN
MANGA

合法ドラッグ

Lawful

POR: SANOSUKE

LA PÁGINA DEL LECTOR

Entre las colaboraciones que nos llegan para esta gustada sección, tengo una en especial que estoy seguro les interesará: Lawful Drugs, de las queridísimas chicas de CLAMP. Este artículo ha sido obra de Sanosuke (así firma, a mí no me miren) y es un fiel lector de Conexión Manga (y, según sus palabras, mi alumno number one). Así que los dejo para que la lean y si quieren más sobre esta historia, nos avisen. Gracias, Sano ^_^.

Hace cerca de un año, el cuarteto de chicas de Osaka, CLAMP, lanzó 3 mangas casi al mismo tiempo (conociendo a CLAMP...) Gouhou Drug; Tsubasa RESERVoir Chronicle y XXX-HOLIC. Esta vez hablaré del primero de ellos, el manga de Gouhou Drug. (Ya que los otros dos han sido reseñados en esta revista por parte de Adalisa-chan).

DI NO A LAS DROGAS

Era una noche de Navidad y estaba nevando. Un joven de cabello rubio está tirado en la nieve, sus manos comienzan a temblar y su cuerpo queda completamente paralizado. Llega un momento en el que piensa que va a morir y aun cuando se retracta de haber pensado en eso, la muerte parece inminente... entonces es rescatado por un hombre vestido de negro (¿Will Smith? ¡No!) quien recoge al chico rubio y lo lleva en su espalda.

Inmediatamente el manga nos remonta a un apartamento, donde el chico rubio de nombre Kazahaya Kudou es despertado con un pisotón en el estómago por el enorme muchacho de cabello negro: Rikuou Himura (sin parentesco con Kenshin Himura) y después de una sarta de obscenidades por parte de Kazahaya hacia su compañero de apartamento, ambos llegan a su trabajo en Green Drug Store donde un apuesto hombre de cabello rubio y lentes les da los buenos días. Su nombre es Kakei, y es el dueño de la droguería donde trabaja la pareja dispareja; frente a él, Kazahaya es un manso gatito dispuesto a cumplir todas sus órdenes. Después, durante el trabajo, hace aparición otro personaje, que porta unos lentes oscuros y un cigarro entre los labios, quien le llega por atrás a Kazahaya (literalmente). El nombre del sujeto que porta los lentes oscuros es Saiga, a quien podríamos denominar como "cliente que pasa todo el tiempo durmiendo en la tienda y que sabe hacer varias manualidades" amigo íntimo de Kakei.

Sin embargo, Kakei siempre termina dándoles un pequeño deber "extra", que consiste en trabajos que hacen dudar a nuestros protagonistas de la realidad (irónicamente, como si hubiesen tomado una sustancia psicotrópica, de ahí el nombre Gouhou Drug o Droga Legal. Lawful Drug, en inglés).

No contaré más debido a que deseo que compren el manga, no se arrepentirán.

LOS PERSONAJES

KAZAHAYA KUDOU

Un joven de 17 años, de cabello rubio, quien estuvo a punto de morir congelado, pero fue salvado por Rikuou, a quien considera un tipo deprimente y despreocupado, pero con quien en realidad está muy agradecido (¿pensaron que iba a decir enamorado?). Comparte su apartamento con él y trabajan juntos en la Green Drug Store. Se sabe que tiene una hermana de nombre Kei, y se siente muy triste por haberla dejado sola. Alaba a Kakei y se siente intrigado por el misterioso Saiga. Tiene varios poderes sobrenaturales entre los que destacan: ver a través de los ojos de otras personas y conocer la memoria de alguien con sólo tocar su mano o un algún objeto de su propiedad.

RIKUOU HIMURA

De la misma edad que Kazahaya; con una expresión siempre fría en el rostro. Tiene el poder de "Romper" pequeñas cosas (cerraduras, ramas de árboles, etc.). Al parecer, busca a una persona de su pasado; una mujer de nombre Tsukiko y es Saiga quien siempre le trae resultados de la búsqueda. Él siempre aparece para salvar a Kazahaya

de una situación peligrosa durante los trabajos "extra" de Kakei. ¿Mencioné que ama el chocolate?

KAKEI
Dueño de la droguería; es quien encarga los trabajos extras a Rikuou y a Kazahaya. Es un hombre tranquilo y sonriente (mientras no enseñe su sonrisa maligna O_o). Cuando los chicos no están en casa, podemos disfrutar de las escenas de corte Shonen-ai entre él y Saiga. Su habilidad es ver el futuro inmediato de las cosas.

SAIGA
Uno de los personajes más enigmáticos (¿cuál de todos no lo es?). Lo único que hace es dormir y fumar. No se sabe a ciencia cierta cual es su relación con Kakei, pues aunque parecen amantes, siempre hablan de su relación como si fuese de amigos, excepto por el raro apodo con el que lo bautizó ("terrón de atún"). No se sabe que tenga algún poder, pero sabe coser ropa, alterar uniformes escolares para chicas y preparar sandwiches deliciosos.

LA OPINIÓN
Aunque a simple vista parece un refrito de Pet Shop of Horrors; ese manga se diferencia del mencionado por el humor al más puro estilo CLAMP y por utilizar el recurso de Shonen-ai (rozando al Yaoi) para darnos escenas divertidas, en especial con Kazahaya, ya que es muy chistoso verlo enfadarse por cualquier cosa. Aunque el manga no llega definitivamente a los niveles de X.

El dibujo es simple ya que este manga lo dibujó Mick Nekoi, quien utiliza un estilo un tanto diferente al de Mokona Apapa; pero igualmente disfrutable.

Los crossovers no podían faltar (existe un lindo crossover en el tomo 2); y esto se muestra con la apariencia de Rikuou, quien se parece un poco a Latis (Rayearth) y a Seishirou Sakurazuka (Tokyo Babylon/ X) y con Kazahaya quien me recuerda un poco a Kakyou Kuzuki de X.

En Japón ya salió el tomo 3 y en España ya publicaron el tomo 2 por parte de Editorial Norma, quien ya ha publicado otros trabajos de CLAMP como RG Veda, Wish y Chobits. En pocas palabras es un manga excelente para fumar ¡digo!, leer, y realmente vale la pena echarle una ojeada.

Les reitero que sus colaboraciones como ésta son bienvenidas. ¡Sigan escribiendo tan bien! ¡Realmente son muy buenos!

Imágenes©CLAMP/Kodansha

Drugs

GALERÍA

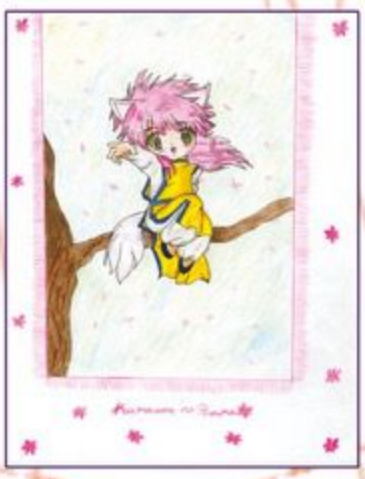
GALERÍA DE LA T.N.T. 7

Éstos son sólo algunos de los muchos (y digo MUCHOS) dibujos que nuestros lectores dejaron en el stand de Conexión Manga. Si no ven su dibujo ahora no se preocupen, pues los iremos publicando en las siguientes Galerías. ¡Muchas gracias por seguir apoyándonos como hasta ahora!

1- ENZO, RICK Y JETHRO
Carolina Quiroz Rendón
México, D.F.

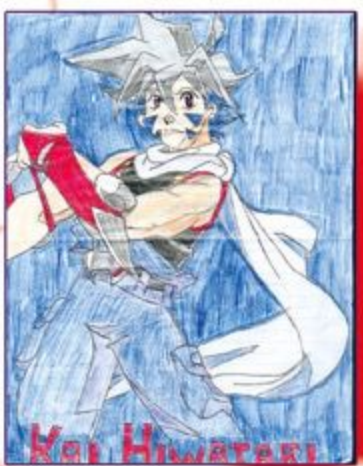
2- KAWORU NAGISA
Estephanie Uribe Roa
Ecatepec, Edo. de Mex.

3-ZERO
Hector "Zero" González
México, D.F



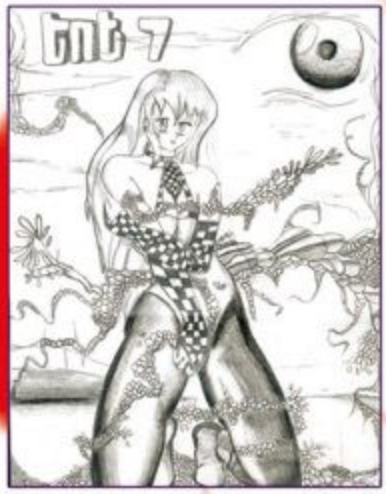
4-KURAMA
Melissa L. Merlo
Orizaba, Veracruz

5-LINK
Marcela García de la Cruz
México, D.F.



6- KAI HIWATARI
Mariana "Shun Tao" C. Estévez
México, D.F.

7- NARU, KITSUNE y MOTOKO
Hugo Estudillo Jiménez
Ecatepec, Edo. de Mex.



8- ANGEL PRINCESS
Sergio Ortiz Salvador
México, D.F.

9- HAMTARO
Nadia "Nadeshiko" B.
México, D.F.

10- ALISON y GOJI
Tania Madrigal Carraga
México, D.F.

11- PRINCESA ESMERALDA
Diana L. Ruiz Pilar
México, D.F.

12- IORI YOSHIZUKI
Alejandro Bautista Vera
Chimalhuacán, Edo. de Mex.

13- BLADE BREAKER TEAM
Mónica Ramón Bernal
Del. Xochimilco, México

14-HAO ASAKURA y LIZERG
Sakura Magical Otaku
México, D.F.

MENCIÓN EXTRA:
Raymundo Flores Salazar
México, D.F.
Ganador del concurso organizado por el Club Aamegamisama!, dentro de la TNT 7.